цена: 4,90лв. | 2,50лв. без 2CD | брой 7 | юли 2003

СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ ИГРИ И МУЛТИМЕДИЯ

gamers' WORKSHOP 2CD

ревю

WarCraft III
The Frozen Throne

Chaser
Elite Force 2
Gothic 2
Colin McRae 3
Midnight Club 2

Neverwinter Nights
Shadows of Undrentide

Elder Scrolls III
Bloodmoon

на дисковете

демота:

Chaser | Tron 2.0
The Hulk | Northland
Helloween

патчове:

Diablo 2 LOD 1.10 Beta
Neverwinter Nights 1.30
Vietcong 1.27

предварителен поглед

Driver 3
UFO: Aftermath
Syberia 2

Показаните изображения служат само за илюстрация

www.intel.com

DELL

www.dell.com

DELL™ AXIM™ X5 400MHz

Built to ISO 9001 Standards:
Warranty valid for countries of Centreal and Eastern Europe, Middle East and Africa.

- Intel® X-Scale™ Processor 400MHz, 48/64MB
- 64MB SDRAM Memory
- 1400 mAh removable/rechargeable battery
- USB Cradle; AC Adapter
- 48MB Intel® StrataFlash TM Rom Memory
- 3,5" QVGA TFT Screen
- Integrated CompactFlash® Type II Secure Digital/ Multi Media Card Slots
- Protective Flip Cover
- 2 years warranty
- Leather Carrying Case
- Microsoft® Pocket PC 2002

Price: 419$ (VAT excluded)

Dell recommends Microsoft® Windows® XP Professional for Business

With Dell™ Latitude™ C640 and Dell™ Inspiron™ 4150 and the Mobile Intel® Pentium® 4 Processor – M, you've got the power you need to work just about anywhere.

Dell™ Inspiron™ 4150

- Mobile Intel® Pentium® 4 Processor – M, 2.0GHz
- 14,1" XGA TFT Colour Display
- 256MB 266MHz DDR RAM
- 30GB Hard Drive
- ATI Mobility Radeon 7500 W/32MB SDRAM
- Modular 24x CD-RW/8x DVD Combo Drive
- Internal Modem & 10/100 NIC
- Leather Carry Case
- Norton Anti Virus 2003
- Microsoft® Windows® XP

+free Interactive Education of localized version for Windows XP Pro, Word 2002 and Outlook 2002.

- 1 years warranty

Price: 1999$ (VAT excluded)

intel inside m pentium 4

Dell™ Latitude™ C640

- Mobile Intel® Pentium® 4 Processor – M 1,8GHZ
- 128MB 266MHz DDR RAM
- 20GB Removable EIDE ATA-100 Hard Drive
- 8xDVD Drive with Decoder Software
- 32MB DDR Video SDRAM
- Internal 56k Modem and 10/100 Ethernet LAN on Motherboard
- NCC
- 3,5" 1.44 MB Floppy Drive
- 14,1" XGA TFT
- Microsoft® Windows® XP

+free Interactive Education of localized version for Windows XP Pro, Word 2002 and Outlook 2002.

- 3 years warranty

Price: 2049$ (VAT excluded)

PROGRESS CAD R&D Centre Ltd.

www.dell-bg.com

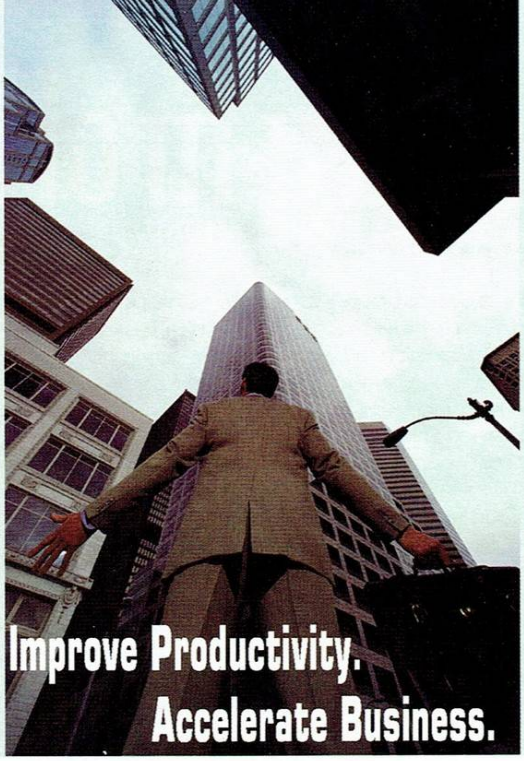
PROGRESS CAD R&D Centre Ltd. is BDS EN ISO 9001:1996 Certified Company. Dell Distributor since 1990 with more than 15 000 installations.

Office: Sofia 1574, 69A "Shipchenski Prohod" str.
Mail: Sofia 1113, p.o. 112
Tel: 02/705 257; 02/8702 119
Service: 02/8704 159; 02/8709 111
Fax: 02/ 973 38 53
e-mail: cadrd@progress.bgnet.bg
Plamen.Mateev@bulmail.gocis.bg

SERVICE AND SALES; CENTRES FOR HIGHLY QUALIFIED ASSISATANCE:

Sofia	**PROGRESS**	02/ 8704 159;	Dobrich	**VIZICOMP-DOBRICH**	058/26 257;
Russe	**LINKSYS**	082/ 239 961;	Blagoevgrad	**INFOTECH**	088 560 835;
Vratsa	**VEGA-21**	092/ 63 371;	V. Tarnovo	**PRIM VT**	062/ 642 926;
Varna	**VIZIKOMP**	052/ 600 380;	St. Zagora	**INTERNET GROUP**	042/ 601 101;
Iambol	**GVD**	046/ 64 116;	Burgas	**COMPTEX SERVICE**	056/ 813 012;
Lovetch	**COMPTECH**	068/ 41 988;	Plovdiv	**INTERNET GROUP**	032/ 626 375;

Intel, Pentium, Intel Inside and the Intel Inside logo are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. Dell the Dell logo, Latitude, Inspiron and Axim are either trademarks or registered trademarks of Dell Computer Corporation. Microsoft and Windows are registered trademarks of Microsoft Corporation.



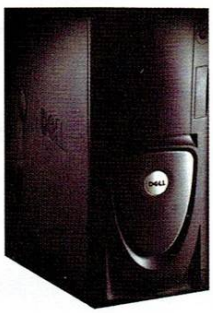
www.intel.com

DELL

www.dell.com

Показаните изображения служат само за илюстрация

DELL™ Precision™ WorkStation 350



- Intel® Pentium® 4 Processor, 2.4GHz/512k
- 256MB Dual-Channel PC 1066 ECC RDRAM Memory
- 40GB(7 200 rpm) ATA-100 IDE Hard Drive
- ATI Radeon VE Single-Monitor(32MB VGA) Graphics Card
- 20/48x CD-ROM Drive / 3,5" 1,44MB Floppy Drive
- Integrated Gigabit Ethernet / Dell 56,6k Internal Data/Fax Modem
- Enhanced Quietkey™ (Spacesaver) keyboard
- Logitech 2 Button Wheel Optical USB Mouse
- Dell 17" Value Monitor
- Microsoft® Windows® XP Pro

+free Interactive Education of localized version for Windows XP Pro, Word 2002 and Outlook 2002.

Price: 1 789$ (VAT excluded)

Built to ISO 9001 Standards:
Three year warranty valid for countries of Centreal and Eastern Europe, Middle East and Africa.

We offer the following subscriptions:
MSDN* for Precision Workstations

- Developer knowledge base
- Full version software for operating systems, servers and productivity applications
- Professional support for developer phone incidents
- Visual Studio.NET

Sofware Development Kits, Driver Documentation kits
* according to client's requirements and mutually benefitical scheme for price determination

Dell recommends Microsoft® Windows® XP Professional for Business

Dell™ OptiPlex™ Gx 260, Dell™ Precision™ 350 WorkStation and Dell™ Dimension™ 4550 powered by the Intel® Pentium® 4 Processor increase productivity by improving your employees' ability to multitask on their PCs.

DELL™ OptiPlex™ Gx 260

- Intel® 845G Chipset
- Intel® Pentium® 4 Processor 2.0GHz with 512k Cache
- 128MB 266MHz DDR SDRAM Memory
- 20GB (5 400 rpm) IDE HD
- Intel® Extreme Integrated Graphics
- 20/48x CD-ROM Drive / 3.5" 1,44MB Floppy Drive
- Integrated Sound Blaster Compatible Sound
- Integrated 10/100/1000 Network Interface
- Enhanced Quietkey™ (Spacesaver) keyboard
- Dell/Logitech 2 Button PS/2 Mouse
- Dell 17" Value Monitor
- Microsoft® Windows® XP Pro **Price: 1 299$ (VAT excluded)**

+free Interactive Education of localized version for Windows XP Pro, Word 2002 and Outlook 2002.

intel inside pentium 4

Dell™ Dimension™ 4550

- Intel® 845 Chipset
- Intel® Pentium® 4 Processor 2,0GHz
- 128MB DDR RAM
- 30GB IDE Hard Drive (5 400rpm)
- 16MB ATI Rage Pro 128 Video Card
- 20/48x CD-ROM / 1.44 Floppy Drive
- On board Sound / Integrated 10/100 Pro Ethernet Card
- Dell 56k Data/Fax/Voice Modem
- Dell Keyboard; Dell Logitech PS/2 2 Button Mouse
- Dell 17" Value Monitor
- Norton AntiVirus 2003
- Microsoft® Windows® XP Pro **Price: 1 129$ (VAT excluded)**

+free Interactive Education of localized version for Windows XP Pro, Word 2002 and Outlook 2002.

PROGRESS CAD R&D Centre Ltd.

www.dell-bg.com

PROGRESS CAD R&D Centre Ltd. is BDS EN ISO 9001:1996 Certified Company. Dell Distributor since 1990 with more than 15 000 installations.

Office: Sofia 1574, 69A "Shipchenski Prohod" str.
Mail: Sofia 1113, p.o. 112
Tel: 02/705 257; 02/8702 119
Service: 02/8704 159; 02/8709 111
Fax: 02/ 973 38 53
e-mail: cadrd@progress.bgnet.bg
Plamen.Mateev@bulmail.gocis.bg

SERVICE AND SALES; CENTRES FOR HIGHLY QUALIFIED ASSISATANCE:

Sofia	**PROGRESS**	02/ 8704 159;	Dobrich	**VIZICOMP-DOBRICH**	058/26 257;
Russe	**LINKSYS**	082/ 239 961;	Blagoevgrad	**INFOTECH**	088 560 835;
Vratsa	**VEGA-21**	092/ 63 371;	V. Tarnovo	**PRIM VT**	062/ 642 926;
Varna	**VIZIKOMP**	052/ 600 380;	St. Zagora	**INTERNET GROUP**	042/ 601 101;
Iambol	**GVD**	046/ 64 116;	Burgas	**BURGAS COMPLEX**	056/ 813 012;
Lovetch	**COMPTECH**	068/ 41 988;	Plovdiv	**INTERNET GROUP**	032/ 626 375;

Intel, Pentium, Intel Inside and the Intel Inside logo are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. Dell the Dell logo, Optiplex, Precision and Dimension are either trademarks or registered trademarks of Dell Computer Corporation. Microsoft and Windows are registered trademarks of Microsoft Corporation.

Вкусът на лятото...

Според Бредбъри, бих могъл да потърся кехлибарената му квинтесенция във виното от глухарчета, приютило лъчистия дъх на огрени от слънцето поля, песента на винарските преси и радостта от колективния труд и живота.

Е, съвремието не е подвластно на чак такава романтика. А и романтиката като цяло е приоритет на волния, окрилен дух. Стегнато в железобетонната прегръдка на града бавно и полека чувството ми за простор се превръща в духовен апендикс - закърняла част от общото цяло, която един ден просто ще изрежа, захвърля и забравя. И няма вече да съм аз, защото стремежът към простор, чистата гледка към хоризонта е най-великата житейска метафора за изконния инстинкт на хомосапиенс да гледа напред в бъдещето. И да се стреми към него.

Така мисля. И когато дойде пролетта, а после и лятото - градът изведнъж ми отеснява, сивите връзки на улиците ме стягат, сивите усмирителни ризи на сградите ме притискат, сивите ауспуси бълват сивия си дим, който ме задушава, сивото равнодушие в хорските погледи ограбва силата ми. Очите ми жалеят за цветове и необятност, за шир, за свобода... Иска ми се да съм малък, много малък - прашинка захвърлена в божието око. А за мен няма друг бог, освен природата. Понякога мечтая за мига, в който ще застана на края на света, за да срещна очи в очи Вселената, за мига в който взорът ми ще се удави, ще бъде погълнат в необятността й. Ще отворя широко очи, още, и още... - до болка! - и ще поема толкова от нея, колкото сърцето ми е способно да понесе. Тогава, застанал сам - там на самия връх, на малкото парче скала ще мога да протегна ръце и да я прегърна, да стана част от нея.

И ще съм истински свободен... човек.

"Добре дошъл в моя свят. - каза тя
Чувстваш ли се жив? - каза тя..."

Къде те заварвам сега приятелю? Има ли простор за погледа ти? Отпиваш ли вкуса на лятото?...

Здравейте за пореден път. Щеше ми се да завърша редакционната страничка с предните редове, но традициите, а и нуждата - повеляват друго.

Както несъмнено ще отбележите в любимото ви, надявам се, списание този брой има някои промени и някои аномалии. Изпреварвайки въпросите ще се опитам да внеса необходимата яснота. Да, няма Противопоставяне и Музика. Причината - с удоволствие ви съобщавам, че семейството на филолозите в България се сдоби с нов изтърсак - многоуважаемият ми колега и приятел г-н Александър Бакалов а.к.а. Snake, който превзе литературната алмаматер с блестящото 5.50 на държавния си изпит. Сам по себе си прекрасен повод за празнуване към днешна дата - и можете да сте сигурни, че ще му скършим врата на алкохолния делириум - но за сметка на известни неудобства в минало време, като например прословутото "залягане над учебниците". И така безкористната отдаденост на науката изяде на Сашо времето нужно за обмислянето и написването на качествен Версус.

Предстоящите кандидат студентски изпити пък са в основата на причините някои от имената, които може би искате да срещате на страниците също да липсват. Желая на всички колеги успех в предстоящите изпитания.

С думи прости - бе тежък месец. Въпреки катаклизмите обаче броят е в ръцете ви. Персонално поднасям извиненията си на всеки, който се почувства засегнат от факта, че любимата му игра е мащабно засенчена от разлялата се като родопска песен статия за Chaser. Шест страници в никой случай не са оправдани, но вдъхновението така ни обзе с колежката Damond, че не успяхме да се спрем. Струва ми се, че тези работни срещи ще зачестят (справка - ст. Chaser).

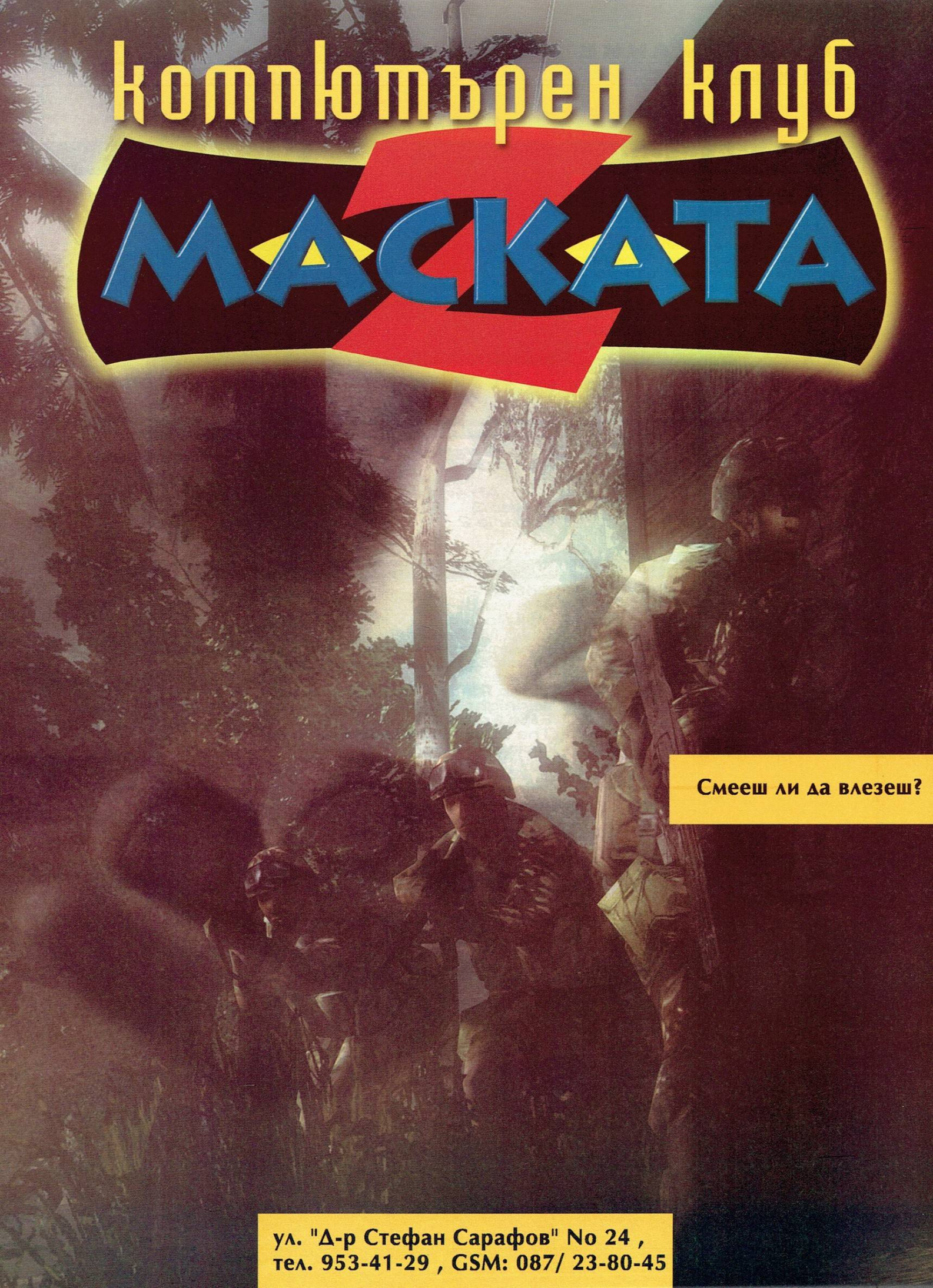
За сметка на отсъстващите имена със сигурност ще забележите поне едно ново - Santqgo, както и набиращият лека-полека скорост Duffer. Разчитам на мненията и забележките ви относно начинът, по който се справя всеки новодошъл, приобщен в скромния ни колектив. Факт е, че правим списание задоволявайки собствените си капризи, но вие сте тези, които все пак го купувате.

Използвам случая, докато сме на темата, да ви призова към активност. Бихме се радвали на идеите и предложенията ви в полза на израстването на списанието.

С последното за пореден път се разделяме тук, за да се срещнем отново някъде по страниците вътре.

До следващия път. И не пропускайте да вкусите лятото.

Freeman

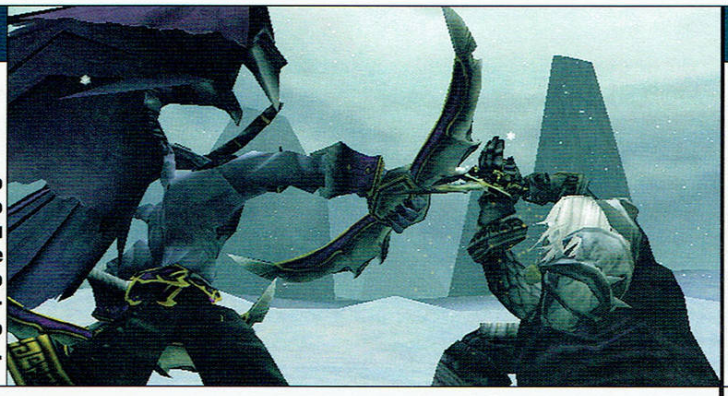

компютърен клуб
МАСКАТА
Смееш ли да влезеш?
ул. "Д-р Стефан Сарафов" No 24 ,
тел. 953-41-29 , GSM: 087/ 23-80-45

СЪДЪРЖАНИЕ

ИГРА НА БРОЯ

40 WARCRAFT III THE FROZEN THRONE

Ето, че след известно трепетно очакване, което за почитателите на тази феноменална игра се източи бавно-бавно, като охлюв по склона най-после така желаното допълнение вече е факт...



предваРително

12 Evil Genious
14 KnightShift
16 Yager
18 UFO: Aftermath
20 Driver 3
22 Syberia 2

ревЮ

24 Gothic 2
28 The Hulk
30 Will Rock
32 Colin McRae Rally 3
35 Neverwinter Nights: *Shadows of the Undrentide*
38 Discilpes 2: *Guardians of the Light*
44 Chaser
50 Tomb Raider: *The Angel Of Darkness*
53 Midnight Club II
56 Elite Force 2
58 The Elder Scrolls III: *Bloodmoon*
60 Ultima *Online*

от крак нА крак

10 Chariots of War
11 Neighbours from Hell

и ОЩЕ

Новини, Писма,
Кино, Интервю, Конзоли
Фън...

ние работим с клавиатури и мишки CHERRY

gamers' workshop

Авторски Колектив:

Александър Александров – Alex III
Александър Бакалов – Snake
Апостол Апостолов – Chappy
Борислав Митков – Black Wizard
Валентин Христов – Master
Георги Тодев – Glarusa
Димитър Христов – Guerrero
Диян Димитров – Freeman
Евгений Тенев – Dimensin
Илиян Илиев – Whisper
Константин Грозев – Balrog
Красимир Койчев – Maggkrabar
Красимир Кръстев – Krasleto
Кристина Радева – Damond
Петко Рангелов – SaintP
Чавдар Кацаров – Ikarus

Главен Редактор:
Диян Димитров

Помощник Редактор:
Весела Симеонова

Дизайн:
Иван Христов

CD:
Александър Грънчаров

Реклама:
Юлиян Калдерон

Издател: "Уъркшоп Груп" ООД

Адрес: София 1000, ул. "Ген. Гурко" N34 вх.2 ет.2
Телефони: 02/980-68-29, 980-72-45
e-mail: workshop@headoff.org
url: www.workshop.headoff.com
Интернет от HEADOFF

Основен разпространител:
"Дженевра" ООД
Телефон: 02/46-43-93

Печат:
"Мултипринт"

Клуб	Град	Адрес	Тел.	PC	Конфигурации	Цени	Екстри
Inferno	София	Младост 1, търговски център "РЕЯ"	9743891	60	Pentium III 733, 256 RAM, GeForce2GTS, 19" Sony	1 лв.	бар, климатик, Интернет, нон-стоп
Home	София	Пазарът на Младост IV срещу „Фантастико“	9746287	35	Athlon 1GHz, 256MB Ram, GeForce 2MX, 19“ Sony	1лв. Игра 1,5лв. И-нет	Direct!
Катания 99	София	жк. "Хаджи Димитър" ул. "Баба Вида" 2	9454642	35	533-850 MHz, 128 RAM, GeForce TNT2, 17" CTX	1 лв. 1,5 лв. VIP	Direct!
Маската Z	София	ул. "Стефан Сарафов" 24	9534129	50	Pentium III 667, 128 RAM, GeForce2, 19" CTX	1 лв. 5 лв. Нощна	Direct!
Матрицата	София	кв. "Лозенец" ул. "Крум Попов" 64	665521	116	P4 1.6GHz, Ge Force 4 MX 440 256 RAM, 19“	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Интернет, нон-стоп
Матрицата 2	София	ул. Янко Сакъзов“ 14А вътрешния двор		90	P4 1.6GHz, Ge Force 4 MX 440 256 RAM, 19“	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Интернет, нон-стоп
Матрицата 3	София	ул. „Неофит Рилски“ 70 до Пицария „Уго 2“	9816592	133	P4 2.2Ghz, 256 RAM, GeForce 2 Pro, 19“ CTX	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Уго Интернет, нон-стоп
Матрицата 4	София	ул. „Бистрица“ 2 (прес. на Хр. Ботев и Македония)			P4 1.5GHz, Ge Force 2 Titanium 256 RAM, 19“ LG	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Интернет, нон-стоп
Матрицата 5	София	жк. Зона Б5 бл.8а	9292031	132	P4 1.6GHz, Ge Force 4 MX 440 256 RAM, 19“ LG	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Интернет, нон-стоп
Матрицата 6	София	Младост 1, Аско Деница	9744142	133	P4 2GHz, Ge Force 4 MX, 256 RAM, 19“	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Интернет, нон-стоп
Сан Марино	София	жк. „Люлин“ бл.3	257014	50	PIII 700Mhz, 128MB Ram GeForce 2, 19'' CTX	1,2 лв. 5 лв.Нощна	бар, климатик, Интернет, нон-стоп
Сан Марино Стара Загора	Стара Загора	под Здравната Каса	9801110	100	PIII 733Mhz, 256MB Ram, Kyro II 64MB, 19“ Samsung	1 лв.	бар, климатик, Интернет, нон-стоп
Клуб 35	София	Студентски Град ,бл. 35	624251	96	P IV 1.8GHz, Ge Force 4 256 RAM, 17" Samsung	0,54 -1 лв.	бар, климатик, оптика, нон-стоп

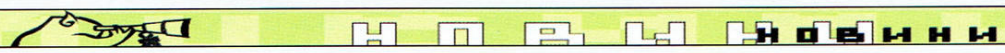
София 1408, кв. "Иван Вазов" ул "Янко Забунов" бл. 28, вх.А, ет.3
тел. 953-16-16, тел/факс 953-34-33, www. comtradebg.com, e-mail comtrade@netel.bg

ИСКАШ ъПГРЕЙД ?

Не е толкова трудно, колкото да прочетеш този текст...
Ела при нас и на добра цена старата барака ще се превърне отново в змей!

ComTrade 98

Донеси това списание в офиса и ще получиш отстъпка



Четирима напускат екипа на Blizzard

В изявление за Ройтерс, Vivendi Universal Games съобщиха, че четири от топ имената в екипа на Blizzard са напуснали компанията, за да започнат работа по собствени проекти. Трима от тях са Erich Schaefer, Max Schaefer и David Brevik, бивши основатели на гейм-студиото Condor, в последствие превърнало се в Blizzard North и отговорни за спечелилите си огромна популярност Diablo серии. Четвъртият човек напуснал Blizzard е не кой да е, а внимание – Bill Roper – едно от най-големите имена в гейм-индустрията изобщо.

Въпреки, че в изявлението за Ройтерс не се споменават други причини за напускането на четиримата, освен мъглявото обяснение, че те ще "преследват други интереси", според запознати една от основните причини за това е желанието на Vivendi Universal да продаде гейм-дивизията си, перлата в която естествено е Blizzard.

Intel и ATI се договарят за бъдещето на следващото поколение конзоли

Канадската компания ATI, която в момента е лидер в производството на графични чипове и понастоящем е собственик на ArtX – доставчикът на "Flipper" (графичното ядро на Nintendo GameCube) е разширила споразуменията си за съвместна работа с Intel, получавайки по този начин права да произвежда интегрирани графични процесори, поддържащи 800 мегахерцовата шина на Pentium 4 процесорите на Intel.

Louis Burns, вице-президент на Intel:

"Целта на Intel е да разработва и предоставя на пазара разнообразни и комплексни решения, отговарящи на конкретните търсения и очаквания. Споразумението с ATI ще осигури на нашите клиенти нови възможности за избор и гъвкавост в разработването и конфигурирането на техните Pentium 4 системи."

Dave Orton, президент и главен изпълнителен директор на ATI Technologies:

"ATI и Intel са признати лидери в областите, в които развиват дейността си и това споразумение ще даде възможност и на двете компании да използват силните си страни по-качествено и да предоставят качествено нови и впечатляващи решения на клиентите си в световен мащаб.

Command & Conquer: Generals ще има продължение

В отговор на многобройните запитвания на феновете какво ще се случи с C&C серията, след като Westwood изчезнаха и Electronic Arts поеха пълният контрол над разработките, беше оповестена информацията, че вече се работи по първи експанжън на Generals, с работно име C&C Generals: Zero Hour. Играчите могат да очакват три изцяло нови кампании, с общо 15 мисии, разпределени отново между трите фракции. Мисиите ще са разнообразни и ще включват задачи от типа на унищожаване на американски флот в Средиземно море, откриване на отцепник в Кайро или пък пленяване на оръжия за масово унищожение. За да успеят в изпълнението на задачите, играчите ще могат да използват нови единици и технологии, като например бойни мотоциклети или пък Specter Gunships. Заедно с новите кампании идва и нов режим на игра – Generals Challenge Mode, представящ ни девет управлявани от компютъра генарали, всеки с уникален характер и специфични войски. Играчът ще трябва да избере един от шестте генерала от по-нисък клас и да изнесе останалите. Всеки от шестте генерала е обвързан с някоя от трите групировки. след като победите някой от генералите, можете да поемете контрол над армиите му и да ги използвате при игра в интернет. Последните трима генерали са своего рода босове и ще можете да ги ползвате само в скирмиш режим на игра. Неизвестно е колко нови единици ще предоставя всеки от генералите и доколко те ще са различни едни от други и от стандартните за играта юнити.

Whiptail и MediaMobsters с нова гангстерска игра

Издателите на Postal 2 обявиха следващия си проект, носещ името Gangland. Играта, планирана да излезе през ноември съчетава стратегия, RPG и елементи на симулация. Отразява пълния с опасности живот на гангстерите от Сицилианската мафия. Поемате ролята на един от четирима братя, целящи да се издигнат до върха на йерархията. Действието се развива в Paradise City, където ще въртите бизнес с проституция, рекет, заплахи и убийства по пътя към славата и парите. Обещани са над 500 NPC- та, които ще живеят около вас, всеки занимаващ се със собствените си дела, и реагиращи адекватно на действията на играча. За нуждата на играта екипът създава специална система, комбинираща в себе си FPS и RTS елементи... Но най- интересна ще бъде способността на специално разработения engine да генерира различни локации при всяка нова игра. Освен соловата кампания се очаква и multiplayer, поддържащ до 8 играча, всеки от които ще контролира до 50 героя на 15 различни карти.

Joint Operations обявена, Team Sabre забавена

NovaLogic избраха да забавят разработката на експанжъна на тазгодишния хит Delta Force: Black Hawk Down до пролетта на 2004 г., същевременно обявявайки ново заглавие, наречено Joint Operations.

"Joint Operations е начинът, по който ще се воюва", коментира Lee Milligan, президент на NovaLogic. " Тя е балансирана смесица от наземни, водни и въздушни битки за постигане на максимално добър ефект."

Действието ще се развива в близкото бъдеще, на територията на Индонезия, където независими военни групировки се сдобиват с части от свръхоръжия. Ще може да се играе на страната на една от двете враждуващи фракции – Joint Operations Force или Indonesian Separatists. Всяка от тях ще има достъп до разнообразни оръжия и превозни средства, като хеликоптери, лодки и леки щурмови машини. Едновременно ще могат да играят до 64 играча online, сред реалистичен терен и буйна тропическа растителност, реализирани с Black Hawk енджина в неговата трета ревизия. Освен приоритетния мултиплеър се предвижда сингълплеър, който ще може да се играе и кооперативно.

ETROM обявена

ETROM е RPG, развиващо се в огромни светове с епични приключения.

ETROM е Вселена..

ETROM е огромно приключение сред кралства и империи, през Thrones of Abyss, до City of Light...

ETROM е игра създадена от любители на приключенията, читателите на фентъзи комикси и романи, за феновете на Ролевите Игри...

ТИ ЩЕ БЪДЕШ ETROM!

Какво да очакваме, освен: дълбоки, тъмен футуристичен неоготически свят; бързи ръкопашни битки; превозни средства; 30 нива в 4 различни локации?

Нелинейна структура – 7 варианта за завършване на играта. Свободно боравене с инвентара. Свободно и стратегически обусловано създаване и развитие на героите.

Хайде бе, давайте го вече насам!

Criterion придоби физическия модел на MathEngine

Criterion Software, след почти година на преговори, най-после успя да придобие правата над мултиплатформения енджин MathEngine.

Adam Billyard CTO на Criterion Software казва:

"Планираме да направим за физичната среда същото, което направихме и за графиката – да предоставим едно мултиплатформено средство за разработка. Смятаме да създадем и няколко технически направления, които ще позволят по-тясна интеграция и споделеност на данните, водещо до по-добра производителност."

Какво значи това за нас, геймърите? На първо място, по-добра физика в игрите. На второ – подпомагане на производителите на игри, които пренасят продуктите си на няколко платформи, използвайки преимуществата на всяка една една от тях. Вече една игра правена на PS2, няма да изглежда така във версийте си за PC и X-BOX. Може ли наистина да стане това? От Criterion са сигурни.

Top of the Pops

Ето и най-продаваните заглавия за последната седмица на Юни.

Учудващо е, че игри все още се продават, предвид предстоящото излизане на Star Wars: Galaxies. Все пак, ето класацията на най-продаваните игри до 21Юни 2003г.

1) The Sims: Superstar (Electronic Arts)
2) Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide (Atari)
3) The Sims Deluxe (Electronic Arts)
4) Rise of Nations (Microsoft)
5) Diablo II (Vivendi)
6) The Sims: Unleashed (Electronic Arts)
7) Nemo's Underwater World of Fun (THQ)
8) Finding Nemo (THQ)
9) Warcraft III: Reign of Chaos (Vivendi)
10) Rollercoaster Tycoon 2 (Rockstar)

Крисчън Слейтър ще участва във Филмовата версия на Alone in the Dark

Крисчън Слейтър ще играе Edward Carnby – детектив на паранормални явления, във филмовата адаптация по популярната игра Alone in the Dark, обяви Hollywood Reporter. Началото на снимките на филма, режисиран от Uwe Boll (House of the Dead), е предвидено за 14 Юни във Ванкувър. Все още не е обявена останалата част от екипа.

"Alone in the Dark , трябва да представлява повече X-Files, отколкото Мълчанието на Агнетата." – обяснява режисьора. "Стремя се да направя мрачен и подтискащ филм, пълен с напрежение. Надявам се феновете на играта да останат доволни, като същевременно погледна на историята и от друг ъгъл, различен от игровия..."

Филмът ще следва сюжетната линия на последната игра от поредицата Alone in the Dark: The New Nightmare. Както може би знаете, тя отвежда Carnby на Shadow Island. Докато разследва мистериозната смърт на свой приятел, той среща антроположката Aline Cedrac и двамата разкриват врата към Ада.

Boll потвърди също и продължението на House of the Dead – първия филм от серията, излизащ през есента.

workshop.headoff.com

- Производител: Paradox Ent.
- Разпространител: Strategy First
- Интернет: www.strategyfirst.com
- Системни изисквания: Pentium III 600, 128 MB Ram, 16 MB Video
- Жанр: Стратегия

Автори: G&M

Chariots of War

Chariots of War е походова стратегия. Ако трябва да съм по-прецизен, играта е смесица между Хироуса, Age of Wonders и Civilization, в която основните дейности са строеж на сгради и производство на войски в градовете, които имаш на разположение или си завладял. Строенето е елементарно, посредством бутона „buy".

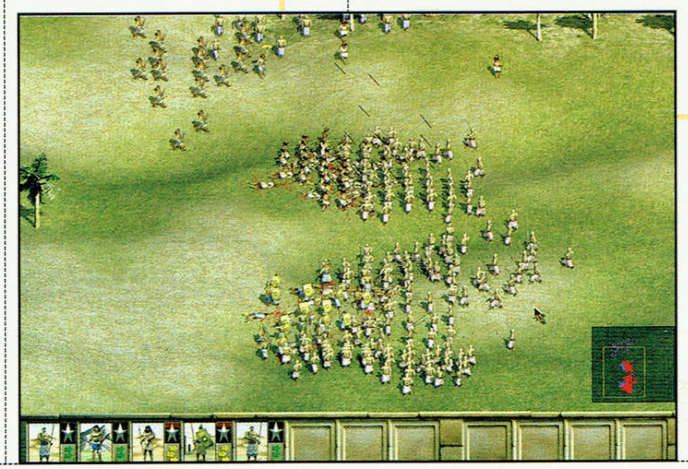
Сградите се делят на производствени (находище на глина или строителни материали, мина, ферми за храна), такива които дават бонуси на съответният град и/или на жителите му увеличавайки популацията и не на последно място – различни видове казарми, където да се тренират войниците (към тях спадат и защитните укрепления). Направата на всяка сграда изисква време (няколко turn-а, като всеки търн е един игрален месец) и определени ресурси. Ресурсите са доста, но най-важните са храна, злато и строителен материал. Златото не се добива от мини, а постъпва от данъци. Трябва да се има предвид, че населението има специален показател (скала), който обозначава щастието им. А то се постига с богатство и луксозни стоки. Отдясно на екрана показващ града, се намира списък с родовете войски, които можеш да наемаш, в зависимост от военните сгради, които си построил и технологиите, които си изнамерил (примерно откриването на бронза ти дава възможност да създадеш отлична пехота въоръжена с мечове и пр.). Производството на войски също отнема ходове. Търговията е другият важен елемент – ценните за играча ресурси са на безбожни цени. Извършва се автоматично, на всеки търн, освен ако изрично не си споменал (чрез съответната отметка в менюто), че искаш далавера да се извърши еднократно. Заслужава да се спомене удобната карта – схема на града, даваща възможност да разпределяш по своя преценка броят на работниците в производствените сгради. Преди да приключа с градовете бих посъветвал да оставяш някаква армия на гарнизон, за да не падне без бой населеното място.

Картата на света представлява разделена на различни кралства територия, която благодарение на късмет и военен гений трябва да превземеш. Действието се развива през Античността, далеч преди легионите на Цезар да нахълтат в Египет, маврите да бъдат изхвърлени от Европа или Ахил да влезе в двубой с Хектор под стените на Троя. Много години преди това, когато средища на цивилизацията били Шумер и Акад, Асирия и Вавилон... Народите достъпни за игра са египтяни, асирийци, вавилонци, мари, кимерийци (живели са в днешна южна Грузия, нямат нищо общо с Конан), нубийци, персийци, скити (за които се говори, че дори поуплашили Александър Велики) и т.н., списъкът е наистина дългичък, а някои племена не съм ги и чувал. Предоставя ти се определена територия с няколко града, които трябва да опазиш и да развиеш, мачкайки същевременно съседите си, присъединявайки нови територии или сключвайки мир – всичко е по твой избор и липсва линейност. По картата няма разпилени бонуси, както в повечето походови стратегии. Има единствено градове и армии. В една армия обикновено съжителстват до шест отделни рода войски (копиеносци, прашкари, пехота). Целта на кампаниите (мултиплейър липсва) е да завладееш всичко. Те се развиват в Египет, Анатолия и Месопотамия, като има и две кампании обхващащи цялата територия от Либия до Иран.

Битките са интересни. На специален екран определяш действията на всяка група войници отделно (дали да атакуват фронтално, дали да се опитат да заобиколят противника или просто да го изчакат да ги нападне), същи така бойният строй (клин, квадрат, разпръснати против стрелци) и след това щракаш бутончето next и наблюдаваш боя, който е в реално време, без да можеш да се намесваш. Влияние върху изхода оказва също моралът и терена. В равнините този, който има повече конници, например винаги печели. Лошото е, че липсва епичност – гледаш как няколко групички от по десет-двайсет души мятат дървени копия по още толкова – всичко е двуизмерно и не особено детайлно. Но пък системните изисквания са ниски.

Графиката и звукът са на средно равнище. Движенията са недостатъчно добре анимирани.

Дипломацията присъства, колкото да оправдае споменаването ѝ в рекламния афиш. Можеш да пращаш дипломати във всички кралства, но единственият бонус е разкриване на картата. Пратениците трупат експириянс в зависимост от това колко време са били в чужд град. Ако действията на дадена държава не ти харесат, можеш да изгониш/ослепиш/ обезглавиш даден дипломат, а в случая на обезглавяването и да поднесеш отрязаният атрибут на бившите господари на нещастника. Това е. Играта като цяло е забавна, просто е праволинейна и лишена от детайли, но ако не си претенциозен си заслужава.



- ОЦЕНКА: 65%
- Прилича на: Age of Wanders

- Производител: JoWooD
- Разпространител: JoWooD
- Интернет: www.jowood.com
- Системни изисквания: Pentium II 400, 64 MB Ram, 8 MB 3D Video
- Жанр: Странен

Автори: G&M

Neighbours from Hell

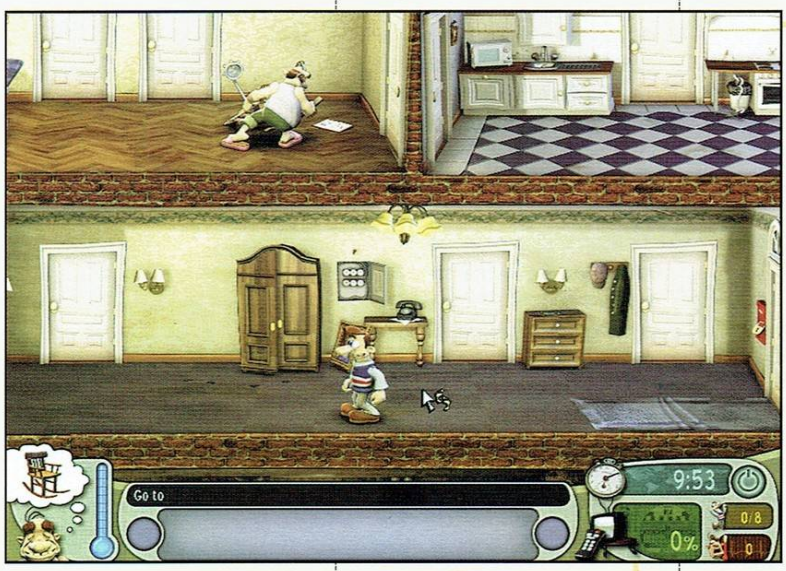
Едва ли има човек, който да не си е помислял как да погоди някой номер на съседите си. Било защото гиненавижда и иска да им причини нещастие или просто да се разтовари като се посмее на чужд гръб с някоя невинна шега. Често това, което започне като закачка обаче може лесно да се превърне в плачка. За да не се случва това в действителност нека ти представя Neighbours From Hell. Спокойно мога да кажа, че за мен бе удоволствие да попадна на тази игра, написана не от когото и да е, а от самите JoWooD, създали нещо свежо, малко и непретенциозно, но заредено с много приятен геймплей.

Задачата ти в Neighbours From Hell е да превърнеш всекидневния живот на съседа си в малък ад. За целта от теб се иска да му погаждаш всякакви номера използвайки каквито подръчни средства (от стандартните топчета до разхлабителни и топки за боулинг) намериш в дома му. Като споменах за дома му трябва да отбележа, че той ще е арената на твоите пакости и подвизи. Примерно мисия, в която трябва да му натвориш някакви мизерии докато се копе. Друг път основната ти задача ще е да му попречиш да гледа телевизия или да свири на пиано.

Трябва да се съобразиш с една основна особеност на играта – времевият лимит, който ти е отпуснат за постигане на целта. За да минеш даден епизод трябва да извършиш определен брой бели.

Най-хубаво е да ги направиш в някаква последователност защото това ти носи проценти (успеваемост да го наречем), а някои епизоди изискват постигането именно на определен процент.

Може би е ред да обясня по-задоволително защо това наглед инфантилно отроче на гейм индустрията е толкова зарибително. Това, което пропуснах да спомена, че съседът ти не е безучастен потърпевш на твоите лудории. Той обикаля постоянно, вършейки ежедневните си дейности. Именно тук се крие разковничето за увлекателността – таймингът, който напомня (колкото и нелепо да звучи) тоя в Commandos, както и стелт елементът допринасят играта да се превърне в приятна малка мания. Освен това си мисля, че във всеки от нас дреме един непораснал Емил, Макс, Мориц, Патилан, Хък Фин или Том Сойер. Неоспорим е и фактът, че възможността да вършиш пакости и да се измъкваш безнаказано си е трънка. Да срежеш с ножовка през средата щангата, да скъсаш ластика на уреда за разтягане, с гаечния ключ да повредиш велоергометъра, да вържеш на възел въжето за скачане или да сложиш огромна пружина в батута и фалшива книга за йога и да изскочиш от стаята миг преди съседът да влезе за дневната си порция фитнес, след което да се насладиш на последствията си е култово изживяване. Графиката е в приятен анимационен 2D стил с комичен оттенък, което допълнително подсилва удоволствието, а за звуците единственото, което мога да кажа е, че са на прилично ниво.



Разбира се, като всяко нещо и Neighbours From Hell си има недостатъци. Основният несъмнено е краткостта – няколко часа са достатъчни, за да превъртиш играта. А предвид факта, че все пак тя струва пари човек се замисля преди да я купи.

Ако трябва да обобщя бих казал следното. Играта е много приятна, абсолютно неангажираща и много разтоварваща, подходяща за всеки мързелив следобед между 14 и 16 часа, когато лятното слънце е враг на всяка жива твар. Тя би могла да бъде чудесен подарък за всеки малчуган под десет години, а по-големите батковци и каки едва ли биха съжалявали да се позабавляват с нея, ако това не им коства много пари. Все пак си говорим за заглавие, играещо се с двата бутона на мишката...

- ОЦЕНКА: 69%
- Прилича на: ---

Evil Genious

Автор: Groover

Обърнах се да погледна какво е останало от състезателя, който само допреди секунди се смяташе за голямата работа на пътя. Мда, патетична гледка – поне двигателят му вече е станал V-образен. Мерцедеса се беше усукал около пътния стълб като младоженец около невеста. Пушекът излизаше на талази от капака, а по искрите и потеклия бензин без да си Айнщайн можеш да предположиш какво ще се случи след малко. Нещастник, това си и заслужаваше – да ми свири на светофара! Усмихнах се и дадох малко жега на Порше-то. Днес май ми беше ден – след като един полицай се отърва на сантиметри от моето специално подсилено и заострено странично огледало, защото имаше неблагоразумието да се опита да ме спира и пълната с хора спирка, която успях да окъпя качествено с помощта на една кална локва, вече можех да се чувствам бял човек. Огледах се в огледалото и се озъбих самодоволно – „Господи, колко съм ЗЪЛ"

Ако докато четете предишния параграф имате чувство за déjà vu, ако сте на мнение, че пари от просяци се взимат а не се дават, ако „Море от любов" е виновникът втори телевизор да замине за боклука с огромна дупка (като от базука) в кинескопа, а вие да се гърчите по пода в неконтролируем бяс – тогава имам една много добра новина за вас : до година ще има Evil Genius!

Играта, в която вашето едо ще намери в лицето на своето alter едо сродна душа е замислена като симулация на живота на зъл гений. Каква е целта на подобен индивид? Да измисли машина, която да унищожи целия свят и да намери начин да се измъкне от цялата каша, естествено. Действието в играта се развива през 70-те години на нашия век, а вие сте оставени на малко тропическо островче със 100 милиона долара и много планове как да завладеете света. Но преди да свършите тази работа, първо трябва да си построите база, да станете известен и да изпълните една купчина мисии. Звучи примамливо, нали? Също така сигурно ви напомня на Dungeon Keeper? Приликите с класиката на Bullfrog са безспорни, но ако съдим по факта, че Evil Genius обра де що имаше номинации за най-оригинална игра на E3 2003, а колегите от IGN и Gamespy я предпочетоха пред стотиците други заглавия, явно става дума за нещо грандиозно.

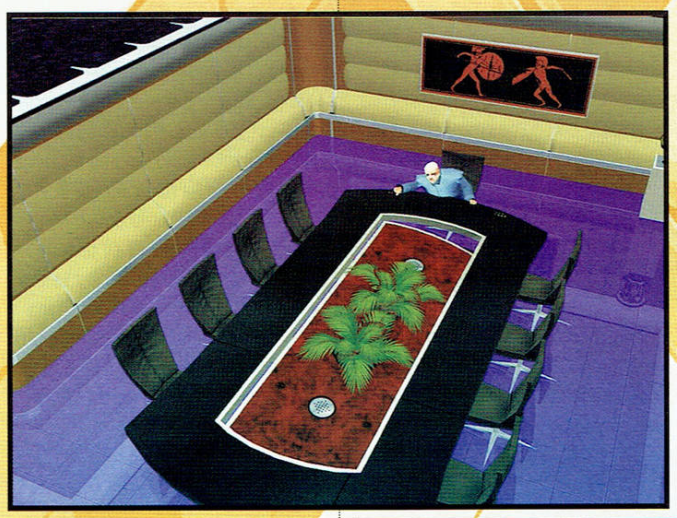
Според Демис Хасабис Evil Genius може да се раздели условно на пет части – изграждане на база, защита на база, управление на хора, изпълнение на мисии и разучаване на нови науки. Във всеки един елемент от играта, авторите са се опитали да вкарат оригинални хрумвания и свеж хумор, които да разнообразят живота на обръгналия и задоволен от всякакви заглавия играч. Например строежът на същинската ви база ще се извършва под земята, докато отгоре ще ви се наложи да изградите постройки, които да привличат туристи – в крайна сметка завладяването на света е трудоемък и капиталоемък процес. Вашето тайно поселище ще се помещава в кратер на вулкан, пещери или други трудно достъпни места.

Производител:	Elixir Studios
Разпространител:	Vivendi
Жанр:	Стратегия/Симулация
Сайт:	www.howevilyouare.com
Дата на излизане:	2004
Очаквания:	Огромни

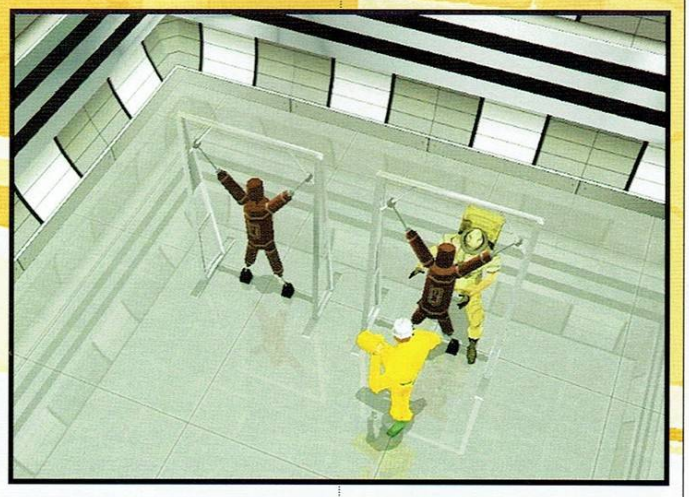
Тя ще разполага с най-различни зали, всяка от които ще има двойно предназначение. Например кухнята ще се ползва за изхранване на паплачта ви, както и за измъчване на заловени шпиони в специално пригоден миксер. Библиотеката ще служи за повишаване квалификацията на подчинените, но и за смачкване на натрапниците (ако сте взели списанието с дискове, непременно хвърлете един поглед към филмчето на играта). Следват лаборатории, сервизни помещения, дори и пристанище за подводници (нали все пак трябва да изпълнявате мисии).

За да се подсигурите допълнително, туристите и шпионите ще трябва да бъдат държани надалеч от покоите ви. Това става с помощта на разнообразни капани, клопки и всякакви други подли механизми. Сред арсенала ви ще бъдат елементарни изделия като гърмящи кокосови дървета, както и задействани от няколко събития смъртоносни преси, изкачащи от стените зъбци и т.н. Естествено, ако агентът е твърде изобретателен (шпионите ще имат нива от 1 до 5), ще се наложи да приложите малко груба сила спрямо него.

За целта е необходимо да имате достатъчно обучени пазачи в базата си. Като цяло персонала ви ще се дели на две групи – наемници и работна ръка. Работната ръка представлява огромното множество, което ще щъка из лабораториите, ще поддържа



чистотата из различните помещения, изобщо ще върши черната работа. Като всеки велик диктатор и вие няма да си губите времето с тези дребни риби. Техните действия ще се ръководят от Изкуствения Интелект на играта, който ще реагира на промените в околната среда. Наемниците са съвсем друга бира. В играта ще можете да избирате измежду 30-тина типа, като те ще варират от изключително смъртоносни бабички и генетични мутанти до самураи и вуду магьосници. Техните показатели ще са значително по-добри от тези на обслужващия персонал, а черешката на тортата е, че ще имате възможности да им задавате команди. Ако ви е писнало да седите на едно място, можете да командвате директно наемниците си, като в този момент играта ще се трансформира в стратегия в реално време. Наред с това, наемниците ще бъдат изпращани на мисии, които ще ви носят определени облаги. Целите им ще бъдат най-разнообразни като например да откраднат секретни планове на НАСА или да смалят Айфеловата кула до размерите на пластмасово сувенирче. Освен предмети, които ще можете да изследвате, успешното приключване на тези мисии ще ви носи и



слава. Колкото повече слава имате, толкова по-добри наемници ще предлагат услугите си пред вас, както и държавите ще плащат по-големи трибути в отговор на вашите заплахи.

Основният коз на Evil Genius е оригиналната идея и още по-интересния начин по който тя е реализирана. Играта е изцяло в стила на филмите за малоумни тайни агенти (за справки Остин Пауърс) с шарената обстановка от седемдесетте години. Добавете към това голяма степен чувство за хумор, безупречен engine, който издига графиката на играта далеч над средняшкото равнище и няколкото различни типа свръхзлодеи, които ще управлявате и получавате печеливш билет за часове смях пред екраните. Старт: след около година.

Кои са Elixir Studios?

Elixir Studios е създадена през 1998г. от Демис Хасабис. Днес в нея работят над 60 човека, които формират два екипа за разработка на нови заглавия. Първата им игра – Republic: The Revolution се разработва от ноември 1999г. (живот и здраве ще излезе през август 2003г), като се очаква да бъде съ битие в света на симулациите. В нея своя дебют ще направи разработения от Тим Кларк невероятен engine, който е в състояние да рендерира и показва милиони полигони, които да се рендерират в реално време. Времето ще покаже дали Тим Кларк или Джон Кармак (Doom, Quake I,II,III) е по-кадърен в писането на engine-и, но фактите показват, че Еликсир Студиос измъкват Кларк от НАСА, където е наел след като служители на организацията попадат на негово демо което симулира полет над Марс. Самият Демис Хасабис е ветеран в света на електронното забавление. Той е един от хората, с които Питър Мулиньо създава Theme Park, а след това е работил известно време по Black&White в Lionhead Studios. Останалите членове на екипа са допринесли за успеха на такива заглавия като the Sims, Homeworld, Colin McRae и Speedball 2.

HiComm
списание за нови технологии и комуникации

играй и спечели Sony Ericsson T300

KnightShift

Автор: Santiago

Производител:	Reality Pump
Разпространител:	---
Жанр:	РПГ/Стратегия
Сайт:	---
Дата на излизане:	Края на 2003
Очаквания:	Големи

Тъмно е. Възможностите са две: сляп си или крушката е изгоряла.

Изгоряла е. – Казва нечий глас. Чува се шум от завъртане на крушка във фасонката, след това

характерният шум при залитане „Ооо… ооо… ааа… ТРЯЯЯС!". Тежко падане. Успокояваш се. Щом това, което няма опора под себе си пада, значи има гравитация и ти не си отвлечен от група пияни млади и любопитни извънземни със скалпели в ръце. Не, ти си в обширна стая с дървен под, орелефен с безразборно разхвърлени книги, а в центъра, под абажура стар човечец в бежова мантия си разтрива натъртените задни части. Решаваш да го заговориш с надеждата, че ще се сближите и той ще ти махне оковите.

Кой си ти? – започваш малко плахо, давайки всичко от себе си, за да докараш някакъв чар, с който да го ковеш.

Аз съм Злия Магьосник! – гръмко оповестява калпавият електротехник и накуцвайки се приближава.

О, потресен съм! Какво смяташ да правиш с моя жезъл? – питаш скептично (все пак това не ти е първата игра, досещаш се какво можеш да очакваш)

Ще те убия, о принц Джон! – изревава Дъ Бад Уан.

Мълчиш, чакаш да видиш какво ще стане по-нататък, а пръстът ти гали ескейпа, с който да прекратиш на секундата тъпата начална анимация, ако вземе да става много страшно.

Бежовият гледа злокобно мрачно в теб, стиснал зъби и сгърчил вежди. Накрая го подсещаш: „Защото?"

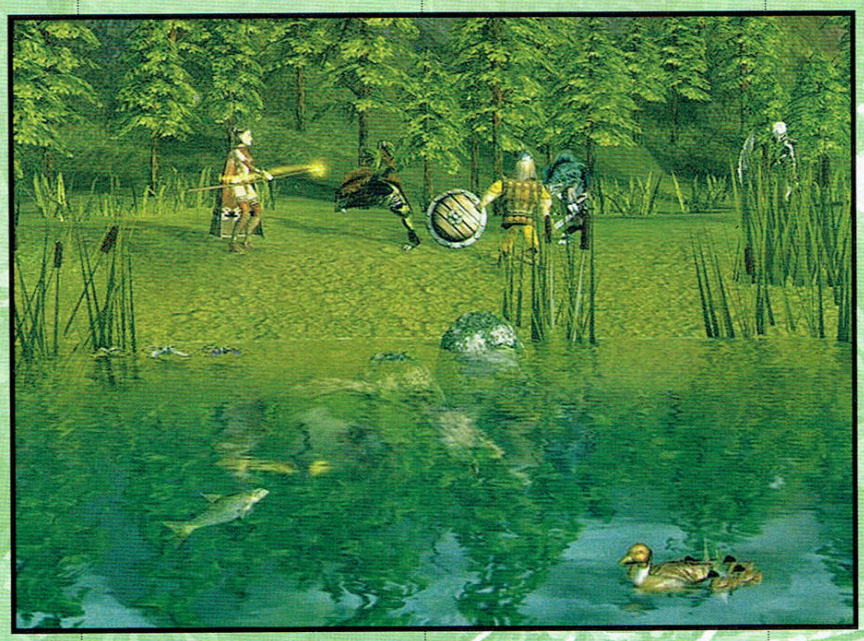
А, да! Ще те убия защото съм Зъл, ох! Защото ти искам царството, ох! Защото... Защото... Защото на разработчиците не им се занимава да измислят святна причина и интересна история за такъв бозав никаквец като теб, ох! И това ми било главен герой, ох, ох!?

БъЗъМ [Бежовия Зъл Магьосник] разперва заплашително ръце над главата си и раздвижва пръсти. Малки искрички изпълват пространството над главата ти. Правиш последен опит:

Много охкаш, болки ли те мъчат? Хемороиди? Знам как е, съчувствам ти...

Млък! Приготви се да умреш!

Затваряш очи в очакване на болка. ПРАС! Върху главата ти се стоварва пълнено пиле по сечунски. Бъзъм ввесено заразмахва ръце и пръсти повторно. Този път над теб се материализира врящ тиган и те фрасва по тиквата. Хм, или е роднина на Ринсуинд или нереализирал се комик, промълвяваш в дебрите на угасващото ти съзнание.



Шибан, ревматизъм! Днес ли точно трябваше да вали? Айде, третият път е на късмет.

Губиш съзнание, но аз ще ти кажа какво става. Бъзъм наистина е роднина на Ринсуинд и вместо да те затрие те запраща в една чудна, ухаеща на чистичко нов графичен ендижин, горичка. Ти си свободен. Освен това си главния герой в компютърна игра и току що си изгледал интрото. Познай какво трябва на направиш? Да се свестиш. Свестяваш се. Надвесен над теб стой приятелят ти от детинство Флойд. Откъде знаеш това? От надписа в готически букви плуващ ехидно във въздуха над него, гласящ: „Старият ти приятел от детинство Флойд"...

Ей, тъкмо стана интересно! А, жанрът какъв ще е ? – възкликваш и ме гледаш с красиви и чувствени очи, ако си жена. Ако си мъж продължаваш да се наливаш с бира, а вената на лявото ти слепоочие пулсира трескаво. Или е от главозамайващата история или от кривогледата сервитьорка наблизо, ако е от второто – стига си заглеждал, жена ми!

RTS и RPG в едно. Играта включва няколко режима. На първо място са трите кампании състоящи се от 24 мисии. В тях ще се бориш за като започнеш от спечелването на доверието на народа си, минеш през битки с дракони, та до бракосъчетанието ти с красива принцеса и заставането ти на трона отново. През това време историята ще се разгръща, в нея ще настъпват драматични обрати и изобщо – ще става все по-заплетена. След това идва ред на RPG солови мисии, в които ще се занимаваш със стандартните неща – изследване на подземия, битки със скелети и все неща в диаблоски дух. И накрая skirmish карти на кулограм, в случай че предните два режима не ти стигнат. В добавка - мощен левъл редактор.

Брей, брей! – вече порядъчно възбудена, или още по-порядъчно наквасен се замисляш над смисъла на живота, в който все има нещо, което е скапано

Графиката, е помия нали?

Earth ||| engine. Всички благинки на Директ X 9, позволяващи оскъдните дрехи на жена ти във втората кампания да се развяват реалистично, блясъкът на метала да е металически и природните ефекти да са зашеметяващи. Което си иска своето. Препоръчителен е 1,8 GhZ процесор и 512 RAM, останалото ще ти го спестя.

Прилошава ти. Фундаментите на личността ти се тресат под тежестта на сквернословността на идеята за предстоящ ъпгрейд. Успокоявам те:

Аре, аре некви си шес' хиляди марки. Вземи кърпичка, сополът ще ти капне в бирата! Слушай сега за атмосферата:

Пред очите ти се разкрива огромна ливада, красиво е, директхиксово. Звукът е на завидни висоти. Сексапилни, детайлно-дигитални анимирани крави цъкат насам-натам, похапвайки тревичка. От време на време отиват в постройка с надпис „Доилна" излизайки с издайническо облекчение. Да не те учудва. В KnightShift има един-единствен ресурс - млякото. А, ето го и Пастир-Тончо, екипиран с „Амулета на Тинка Папалезова 1 ранг доячка. Герой на социалистическия труд". Скиваш ли като мине покрай кравите как те почват да се отбиват в Доилнята два пъти по-често? Пастирите и кравите са единици от играта и

като всички единици вдигат нива, подобряващи качествата им. Кравите имат качеството млекодайност, а пастирите – пастирлък. Амулетите завишават качествата. Но, не се безпокой няма да ти се налага да разпределяш точките получени при вдигане на нивото – това става автоматично в RTS кампаниите и skirmish мисиите. Виж в RPG режима – както си му е и редът – имаш пълен контрол над тая приятна дейност, но пък там кравите не важат...

[Два до три мига и халба бира по-късно...]

В селото, което гледаш в момента започва първата ти кампания, хубаво го разгледай. Онова там дет фучи виждаш ли го?

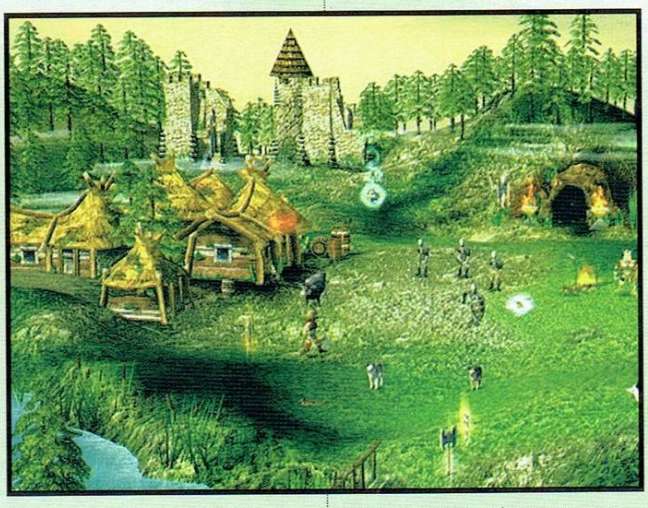
Не, не е сухоземен кит,
това е тъщата.
Полезен юнит,
но да не ти е в къщата

Тя кара работниците да бачкат трижди по- усърдно. Другите единици са ти познати: мечоносци, стрелци, магьосници и жрици, както и порядъчно количество пръснати NPC-та, с които ще можеш да си бъбриш.

Магьосниците могат да разкриват картата, ще ръфат фог ъф уора с магийки, а и други заклинания ще знаят, ще лекуват... Макар, че ако няма магьосници наоколо лековитите гъби вършат същата работа.

В RPG флейвъра на KnightShift ще избираш между Варварин, Рицар, Стрелец, Жрица и Магьосник. Като казах магьосник се сетих - магиите са над 500. Шрините – или олтарите, ако предпочиташ - ги има и тук, предназначението им е да лекуват всяка единица в попаднала в радиуса на благотворното им излъчване. Случайно (и не толкова) ще се срещаш с бандити и обирджии, с които да заформиш „интелектуален" спор на тема „Не е вярно! Аз повече нося на бой!", което ще води до трупане на опит от страна на бойците ти и теб самия. Ти ли? Как кой си ти, бе?! Принц Джон. Джим Рейнор-а на KnightShif!

От уважение към титлата ти, дизайнерите са ти спестили нуждата да щракаш с мишката опитвайки да се докопаш до „ей ония яки броня и меч", с които да закичиш някой верен рицар. Не се безпокой, те ще си ги обират самички



Зяпнал си ме в захлас. Така е, играта си я бива. Решавам да ти тъпча инфо в тиквата докато ти се тъпчеш с бира.

Сега няколко думи за интерфейса. Понеже тук всичко е 3D, както виждаш, естествено ще можеш да zoomваш, да въртиш камерата с десния бутон на мишката. В долния ляв ъгъл на екрана има обширна мини карта на местността, в горния десен – малък компас. Над мини-картата хоризонтално един над друг са разположени портретите на различните избрани от теб единици. Плот, издържан в дърводелски стил от колониалната епоха на Нова Скотия, допълва средновековния вид на играта. Долу, в центъра, са разположени бутони за контрол над агресивността на единиците ви, плюс информация за тях. В дясно са бутоните за строеж. Значи е време да спомена сградите. Защитните кули служат... за какво ли могат да служат защитните кули наистина? Останалите сгради са казарми, жилища и кръвоварниците. Те всички изглеждат поразително еднакви, но това е просто защото разностилието в нашето село не е на мода. Да ти обяснявам ли за какво служат сградите?

Не, съм идиот... карай нататък. – казваш леко обиден.

Нататък няма, стига толкоз. Плати ми бирата. – казвам и се изнизвам по посока на кривогледата сервитьорка...

Акценти.

KnightShift е разделена на две части – RTS с ролеви елементи и RPG. Кампанията е RTS. Сградите са малко, видовете единици също – делят се на войници, магьосници и работници (плюс крави и тъща). Единиците и героят трупат опит, който се разпределя автоматично и повишава показателите им – сила, издръжливост и etc. Битките наподобяват тези в Myth. RPG частта е идентична като геймплей с Diablo.

Графика: Много добра. *Енджинът позволява да се създават напълно заоблени и кръгли форми, премахва ръбатостите в 3D. Скелетна анимация – реалистични и плавни движения на всичко де що мърда. Витр tapping, система за „per pixel specular light tapping", позволяваща да се предаде „грубост"-та на дървото и отраженията на метала.*

Звук: Е, не очаквайте Металика.

История: *Класика! Вие сте принц загубил трона си. Опонент ви е Злия магьосник.*

Мултиплейър : *До 8 играча. IPX, Lan, TCP/IP и Earthnet servers.*

Още: *Над 500 магии, доста артефакти и много, много хумор.*

MAGIC WORLDS

Единственият фентъзи магазин в България

Само тук ще намерите най-богатото разнообразие от любимите ви Trading card games:

MAGIC THE GATHERING
STAR WARS
LORD OF THE RINGS
HARRY POTTER
POKEMON

ОСВЕН ТОВА:
- Mage Knight
- Mech Warrior
- Chainmail
- D&D
- богата информация
- фантастична литература
- българска фантастика
- компютърни и game списания
- компютърни игри
- ролеви игри

гр. София,
пл. „Славейков" № 9 - безистен
(до бирария „Лучано")
www.magicworlds.net

Yager

Автор: Penthesilea

Европейското кино, смея да твърдя, е в пъти по-добро от американското, ако могат изобщо да се сравняват. Европейската кухня – също. Пластмасовите чаши и картоненте чинии са жалки пред порцеланената традиция на Майсен. Полуфабрикатната Америка ми прилича на малка сестричка на Европа, навлязла в пубертета – ужасно инфантилна, досадна, егоцентрична, нахална и натрапчива.

Това може би обяснява гордостта ми от факта, че пиша за европейска игра, макар на запад от Балканите да нямат към нас много по-добро отношение, отколкото аз - към всичко, намиращо се западно от Атлантика.

Особено продължително и цветисто съм склонна да коментирам американските екшъни. Ниско или високобюджетни, те всички си приличат досущ – излизат на конвейер, съдържат само насилие и съмнителни лафове и ценности, твърде малко секс (в Одеон преди време завъртяха някакъв френски филм, в който 15 минути даваха изнасилване... Нитивизъм, лъхащ от Стария континент).

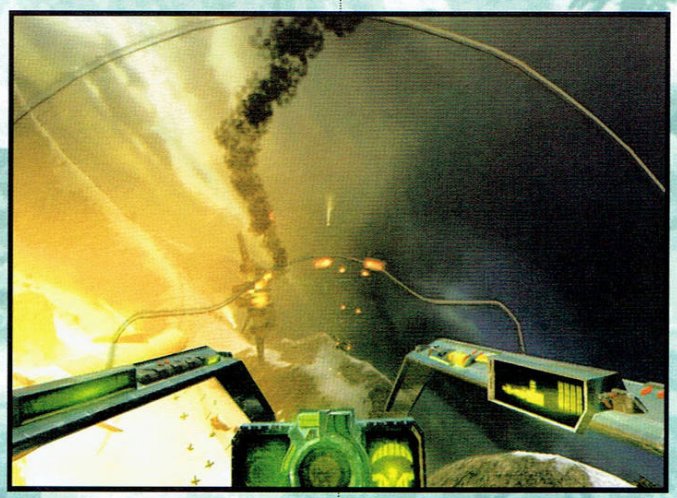
Европа.. сътресения, войни и помирения, аристокрация, ад и рай, живот, наситен с живот! Америка – една Матрица.

Както и да е, мисълта ми беше за Yager. Първата рожба на Yager Development носи името ѝ. Ха сега познайте как се казва главния герой. За познания – рекламен календар на новия прах за пране „Дойче Еъркрафт Шпийле"

- *Пешо?* - глас от публиката.

- Хм... Близо беше, но за съжаление календарът остава за редакцията.

Всъщност името му е Magnus Tide. Той е от добрите и е пилот, а задачата му е да попречи на лошите да завземат въздушните пътища Еди-Къде-Си и да изнудват населението в едно бъдеще, което се надявам с вас никога да не доживеем. С разгръщането си фабулата ще заплита Магнус в все по-гъста мрежа от опасни интриги и рисковани начинания. Ще запомните играта със заплетени като в класно РПГ второстепенни сюжетни линии,



коя измишльотина със слузести извънземни и оцеляващи смелчаци или задника на Лопес, таралянкащ се на фона на лозунги за домашното насилие, не може да е по-брутална от битовия примив които вие активно ще участвате, имайки избор и взимайки решения. Голяма част от удоволствието от играта ще е генерирано в изследването на света **извън** конкретните ви задачи.

Иначе бричката на левента се казва Еди-Как-Си и лети. С нея той ще се изправи срещу лошата кака Еди-Коя-Си. Като какво ви звучи?

- *Като средностатистически шутър?*

Производител:	Yager Development
Разпространител:	THQ
Жанр:	Екшън/Симулатор
Сайт:	www.thq.com
Дата на излизане:	Ноември 2003
Очаквания:	Средни

Грешка! Самолети има в симулаторите и аркадните екшъни. Yager е второто – прилича много на Echelon. Действието се развива ГОРЕ. С времето ще получавате достъп до множество оръжия, които в много от аркадно ориентираните мисии ще използвате интензивно. Но в началните ще упражнявате най-вече свикването с управлението, което е малко по-сложно от примитивния тип „газ-спирачка-завой-нагоре-надолу", но е лесно усвоимо.

Летящата машина има два режима на управление - Jet и Hover. И като казвам „режим на *управление*", нямам предвид „два изгледа". Разликата във външния вид витае някъде около екзистенциалния минимум, докато тази в управлението е драстична. Което от своя страна изисква, разбира се, и различен подход. Ако и в двата режима гледате еднакво тъпо, подозирам, че сте сбъркали играта. Около дузина или повече клавиши ще са ви нужни за управление. Копче за удар, копче за спусък, копче за зуум, смяна на оръжия, прихващане на врага, алтернативен огън (не всички оръжия го имат обаче), „взимане" на екстри, приземяване, карта на местността, спирачка/заден в двата различни режима, смяна на режимите, + управление на посоките - в случай, че са ви много, обърнете се към някой секс симулатор, там вероятно се използват само стрелка напред и стрелка назад.

За Jet режима е ясно – екшън, намирате се в нещо като изтребител – малък и маневрен, с него трябва да извършите чудеса. Който е играл множеството подобни аркейдни летялки е прекрасно запознат.

В Hover влизате в ролята на небесния еквивалент на пън, носещ се по течението на голяма, величествена река. Бавна река. Нещо като цепелин. Какво е преимуществото му пред приятното бръмкане и лупингиране насам-натам? Първо, не ви се завива свят. Второ, ушите ви почиват. Трето, когато искате да атакувате неподвижна цел, някак есте-

ствено шансовете ви да я улучите растат обратнопропорционално на скоростта, с която минавате над нея.

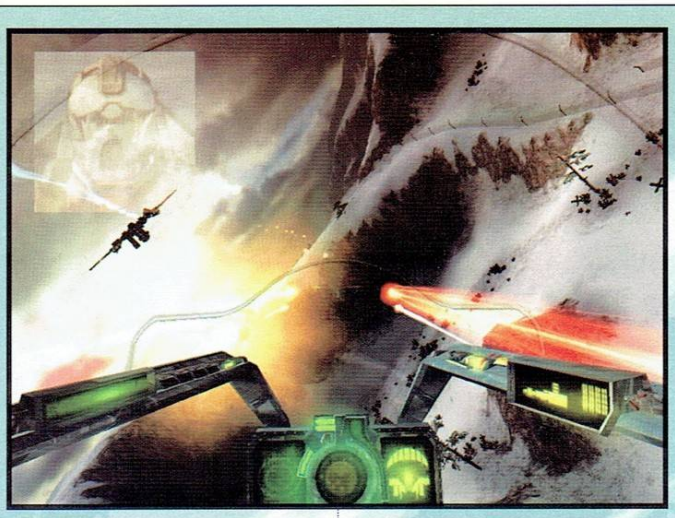
През голяма част от времето и в двата режима ще се биете с изтребители. Докато се движите в невоенни условия над еднообразен терен и не се случва нищо няма да е много интересно, но стигне ли се до екшъна ще бъдете държани на мушка от всевъзможни видове машини за убиване - от огромните летящи самолетоносачи, през подводници до малки злобни едноместни изтребители. Лошите не спят! Постоянно се опитват да се докопат до гърба ви (какво ли търсят там?) и нищо чудно да ви се случи следната ситуация: както си летите безметежно, изведнъж забелязвате, че ви следи някакъв пич. Забелязвайки го, почвате да маневрирате в зависимост от реакциите му. А те са такива, че имат за цел да ви нахендрят фронтално с неговия приятел, задаващ се ентусиазирано към вас от другата страна. С коя от невинностите си бихте се разделили? Този въпрос ви оставям за домашно. Ако все пак много ви се иска (в което се съмнявам) да се измъкнете от тази мощна схватка и от тримата участници в нея да оставите само един - себе си, ще трябва да се запознаете с арсенала, до който имате достъп.

Оръжия, дето се вика, дал господ.

Като започнете с добрата стара **картечница** – за кратка и ясна разруха на всичко, което не ви се нрави по пейзажа, с алтернативна стрелба отзад (много полезна за защита, когато някой ви е прехванал на мушката гърба ви, точно като в горния пример); минете през **лазера**, който няма да е ограничен откъм амуниции, но ще прегрява; и стигнете до манната небесна за безнадеждните пиромани - **напалмът**.

Графиката...

Това, което виждате на монитора си, зависи от много неща. Не на последно място от финансовите ви възможности (или дипломатични, ако сте под крилото на вашите). Но като че ли зависи най-много *единствено* от вашия избор. Пилотската кабина, трето лице, лява броня, дясна броня, отгоре, отдолу, отпред, отзад... опа... Зуумът е също важна добавка към общата картинка. А тя е красива. Особено ако сте пасивни педали, мъжествената мутра на нашето момче ще ви се отрази твърде положително на либидото. Не, сериозно, разнообразните гледки, красивото небе и вода, огромните открити пространства, и най-вече дизайнът на корабите са нещо, макар и не невиждано, което влиза директно в графата „плюсове"!



И така, равносметката:

Германците са направили една чудесна, пълна игра - със своите над 20 NPCта, достатъчно интересна история, за да не я подминете безпристрастно, достатъчно разнообразни мисии (изтрийте или убивате, ескортирате, спасявате, правите покушения, търсите нещо или просто се прикривате от вражеските радари, летейки ниско над земята - това е част от блюдото, което ще ви предложи тази игра), които да ви държи будни през цялата нощ, достатъчно умни врагове, симпатично управление, добри оръжия. Има си кътсцени между етапите, както и диалог по време на играта - по радиостанцията си ще чуете всякакви гласове - когато наближите голям пътнически кораб, ще ви поздравят, когато сте край мацуната на стършела, ще ви псува, а когато някой иска да ви дойде на помощ, ще ви намери по радиото. Гласовете са добре издържани.

Като цяло Yager е се очертава да бъде над средното равнище за подобен екшън. Разнообразието е ключът към бараката. Всячески сте поощрени да преиграваате играта. Един от методите за това е динамиката на задачите ви - те действително се променят, а новите са в пряка зависимост от представянето ви до момента. Имате и звезди за печелене - като изпълнявате допълнителни, странични мисии и задачи, за да отключите тонове екстри. Ами... това е.

Digital SystemS®
Internet Service Provider

ЦИФРОВИ СИСТЕМИ

дейност

Системи до ключ
Интернет доставчик
Безжични комуникации
Системен интегратор
VPN
Компютърни мрежи
IP телефония
Комуникационно оборудване
Интеграция на UNIX, LINUX, MS WINDOWS и Macintosh решения
Инернет/Интранет решения

Основана 1989 г.

WWW.DIGSYS.BG

Варна 9000, ул. "Неофит Бозвели" 6
тел: 052/ 603231; факс: 052/ 614176

София 1000, ул. "Триадица" 4, ет.2
тел: 02/9811301; факс 02/ 9806889

workshop.headoff.com

UFO: Aftermath

Автор: Dimensin

Производител:	Altar Ent.
Разпространител:	Cenega
Жанр:	Тактическа игра
Сайт:	www.cenega.com
Дата на излизане:	Септември 2003
Очаквания:	Големи

Ще започна със свои думи... Обикновено така се казва на изпит пред професор, когато не знаеш откъде да започнеш. А аз наистина не знам. Има толкова много прилики и разлики с предишните UFO-та, които ще ми бъде много трудно да обесня, ако не сте играли поне една от тях. Едва ли ще е достатъчно да ви кажа, че играта ще е яка и ще заслужи висока оценка. Няма, нали? За това ще направя друго, ще кажа:

Играта Е яка. Край на изпита.

Без любезното съдействие на фирма Пулсар надали щях да мога да съм толкова категоричен. Благодаря им, че ми дадоха възможност отблизо да се запозная с бетата на UFO: Aftermath, въз основа на която ще изкажа впечатленията си.

Какво е УФО? Няма начин да не сте забелязали, че почти няма сюжет за научно фантастичен филм, в който по някакъв начин да не са забъркани извънземни. Темата за тях е толкова изтъркана, че ако някоя сутрин извънземни кацнат с летяща чиния на върха Айфеловата кула, за тях ще се съобщи чак в късните новини. И въпреки това нека се върнем малко назад във времето и да видим как една такава „изтъркана" концепция се превърна в легенда...

Някои от по-старите геймъри си спомнят безбройните „бели" нощи прекарвани в люти ПОХОДОВИ борби с малките-гадни-сектоподчета от първото UFO - Enemy Unknown. Не след дълго последва логичното продължение - UFO2: Terror From The Deep. Промени в графиката на втората част нямаше, но по онова време на кой ли му пукаше за такива подробности, след като кефът от ритането на извънземни задници си оставаше. Третата част, освен още повече и нови задници, донесе със себе си и реалното време. Макар останалата част от тази стратегическа игра да останаха походови, битките успяха да превъзмогнат скованото ограничение на търновете. Дали това бе причината да помръкне някак трънката, дали геймърите си искаха още от старото, или просто авторите не успяха да интегрират добре нововъденията няма да коментирам сега, но третатат част отприщи истински потоп от слухове и очаквания, между които и такива за „екшън 3D UFO" и какво ли не. Така и си останахме с очакванията. В продължения на дълги, дълги години. До днес.

Стига празни приказки не сме седнали да избираме кмет, представям ви четвъртата игра от гениалната поредица UFO: Aftermath.

„UFO" вселената е една от най-елементарните в историята на компютърните игри. Тук не визирам стотиците страници информация за космическите кораби и аутопсиите на извънземни поместени в играта. Не говоря и за неколкотостотин екстри и технологии за разкриване. Нямам предвид и историята, по която би могло да се направят три-четири филма. О, не. Тук става дума за лекота на геймплея. Лекота на усвояване, ако щете.

Да започнем от **интер***фейса*. Той се е запазил почти непокътнат от първата и втора част. Това е добра новина. На екрана си виждате цялата планета, а целта ви е да я опазите. Играта е разделена на три основни части – икономическа (силно казано), стратегическа (слабо казано) и тактическа (точно казано). Последната намира израз най-вече в разположението на базите ви по планетата. Имате възможност да изберете не само на територията на коя държава да ги разположите, но и да ги оборудвате както намерите за добре. Когато на планетата има нападение на извънземни, вие можете да уловите този сигнал, стига наблизо да имате своя база и да изпратите екип, който да се бие с нашествениците. Стратегическата част е концентрирана в развитието и в използването на оръжията и технологиите по най-добрия възможен начин. За икономиката няма нужда да споменавам – всичко струва пари, а парите идват от рекета, който държавите ви плащат за удоволствието да ги защитавате.

Това, с което разполагате, за да заработвате парите си в началото са два типа въздушна авиация: *Изтребител-прехващач*, екипиран с тежки оръжия, за сваляне на извънземни кораби във въздуха и *Хеликоптер* – предназначен за пренасяне на екипите и снаряжението до мяс-

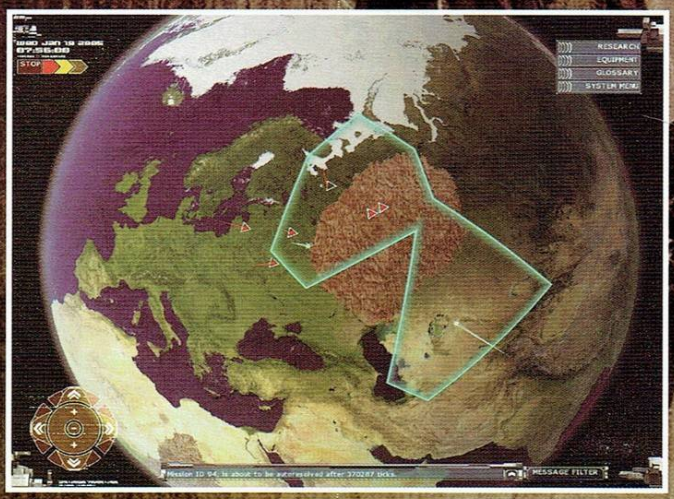
того на събитието.

Да видим какво се случва там. Получавате тактически изглед към карта на местността и разположението на бойните ви екипи. Говорим за напълно детайлни 3D терени, с всичките им там подробности – единствено движението на вятъра не можеш да почувстваш. Целта на мисията, в прав текст, е да елиминирате всяка шаваща извънземна напаст. Първите няколко пъти е лесно – нападателите явно не очакват агресивни действия или съпротива – дошли са я на разузнаване, я на „пикник край пътя". След това обаче работата става вече дебела. Заприиждат с все повече и по-големи кораби и – което е по-лошо! – и с по-големи пушки. След успешното приключване на всяка мисия прибирате оръжията и телата и беж да ви няма. Всички бойни действия се разиграват на произволно генерирани терени. Намерените оръжия предавате на учените си и след известно време ще им се радвате и вие. Аутопсиите се правят, за откриете слабото място на ейлиените.

Апропо, именно войниците ви са билетът към превъртането на играта, както се казва – те са пътят и истината и живота. Всеки от тях има собствени показатели – бързина, точност, хвърляне на бомби, воля и т.н. и може да бъде управляван персонално. В зависимост от това какви статистики развива, единицата ще специализира след време в конкретна професия: ако стреляте повечко ще получите титла „снайпер"; ако използвате войника си като support, ще получите звание медик и т.н.

Единствено не разбрах колко пъти трябва да ми грьмне бомба в ръката, за да започнат да ми викат „Bomber".

Както може би се досещате единиците трупат опит, в колкото повече битки участват, толкова по-висок чин им бива присъждан, съответно – ефективността им се повишава. Нищо чудно в един момент дори някои мисии да ви изглеждат като разходка из гората и трепане на катерици. Което не е толкова вероятно все пак, с оглед на факта, че трудността в играта расте, а също и AI-то на извънземните, които все по-често ще ви изненадват с мръснишки засади и номерца. Разбира се битките са в реално време, а сред достойнствата на вразите е и добрата ориентация и намиране на пътя.

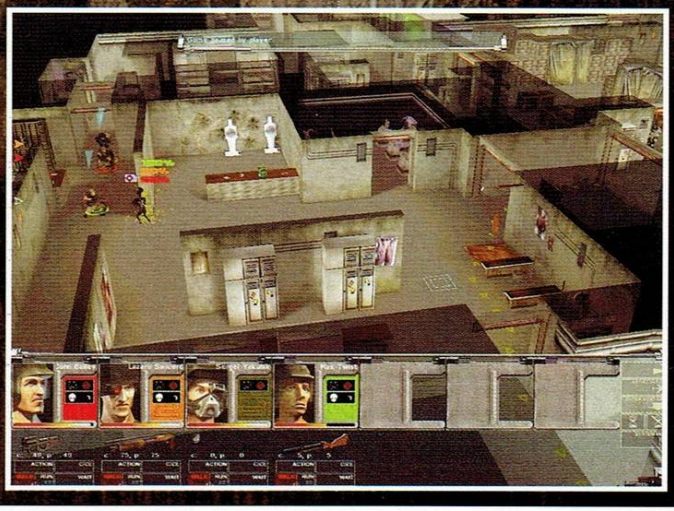


В UFO: Aftermath имате къде-къде по-голяма свобода на действие с войските си. Командите далеч не се ограничават със стандартните „*стани*", „*клекни*", „*лети*", „*кацни*", „*хвърли*". Тенденциите за разнообразие са се пренесли и в сферата на арсенала. Дори и запалените фенове на Half-Life ще намерят интересни оръжия за използване.

Съвсем умишлено се въздържам от детайлни подробности и примери. Целта ми е да придобиете някаква представа за предстоящото да излезе съвсем скоро заглавие, но за времето докато това стане то ще претърпи доста промени, така че зареде-те с търпение за истинското ревю.

Така например доста се двоумях дали да се впусна в обяснения за начина на управление и придвижване на единиците, който в момента ми се вижда тегав и тромав – указвате на войскарите кой къде да отиде и в момента, в който някой от тях достигне крайната си дестинация играта замира в пауза, в очакване – я да зададете нова точка на придвижване, я на нещо друго. Същото се получава и когато някой от подопечните ви забележи извънземно. Надявам се този накъсващ и дразнещ геймплей да претърпи нужните промени, защото в много други отношения играта разкри пред мен наистина огромен потенциал.

Най ме е яд, че не мога да намеря правилните думи да опиша музиката. Ще се измъкна с клишарското „трябва да я чуете", защото наистина е така. А и... играта как да е ще опиша, музиката какво да я правя? Да я запея ли? Не, сигурен съм, че това не го искате...



workshop.headoff.com

Driver 3

Автор: Duffer

Понякога животът ни прецаква...

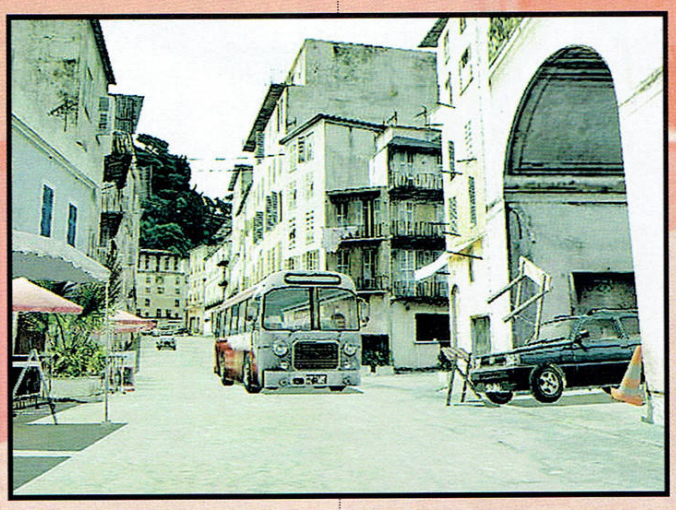
А понякога това го правят дивелъпинг компаниите – особено нас – геймърите. На този жесток пазар, където конкуренцията е безмилостна, а парите са тежък аргумент, често най-разочаровани оставаме ние – играчите. Особено когато се окаже, че по маркетингови съображения някое апетитно заглавие няма да бъде издадено за любимата ни платформа.

За какво говоря? Пояснявам – преди време (доста преди Grand Theft Auto да премине в третото измерение) излезе една игра за PC, която лично аз асоциирам с филм от '78-ма със същото име - „Шофьор". (Култов сам по себе си за онова време – в рамките на opening сцената главният герой, приличащ доста в заниманията си на героя на Джейсън Стетнъм от „Транспортер", потроши с невероятен финес един чисто нов Мерседес, само за да докаже колко го бива всъщност).

Производител:	Reflections
Разпространител:	Atari
Жанр:	Рейсър/Екшън
Сайт:	www.atari.com
Дата на излизане:	---
Очаквания:	Огромни

актуалния в момента GTA 3, но като размах на декорите беше не би могъл да се сравнява с нея, макар навремето да бе нещо невиждано – цял един град изцяло на разположение на играча – да прави с него каквото си иска и едно ченге под прикритие (г-н Танер) по следите на група автоджамбази.

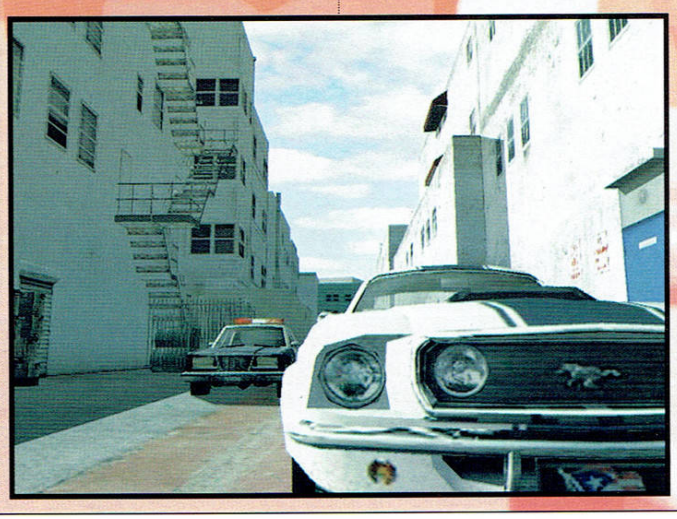
След успеха на първата част (която милозливо беше пусната и за PC) създателите на играта



Играта беше страхотна. По-отдавнашните читатели на GW си спомнят ревюто на Snake и възхищението му от това страхотно заглавие. Идейно замисълът беше доста сходен с Reflections, носещи отговорност и за серията Destruction Derby между другото, решават да направят и втора част. Driver 2 така и не стигна до PC платформите. Сикуъла се оказва голямо разочарование – наследил прекалено много от недостатъците на първата част, той не се продаде така добре, както се очакваше и не бе портнат за PC. След успеха на следващото им заглавие – Stunman (игра с доста реалистичен физически модел с много трошене, блъскане и разбиване на автомобили - истински рай за всеки крашър-маниак) Reflections сериозно се замислят до какво ли би довел един хибрид между пристрастяващия геймплей на Driver и страхотния енджин на Stunman. Резултатът е предстоящия Driver 3. Играта се разработва приоритетно за конзоли, но ще бъде портната и за PC. Първоначално бе предвидено да излезе през 2003, но предвид мащабността на проекта, Reflections разумно са решили, че им е необходимо още време. Поне засега датата на излизане се губи нейде в началото на следващата година.

Какво да очакваме? Driver 3 ще бъде наистина голяма игра. За момента е сигурно, че в продължението действието ще се развива не в един (както е в GTA 3), а в 3 големи града – Маями (Флорида), Ница (Франция) и Истанбул (Турция). Детайлността на декора ще е на изключително високо ниво. Игралите първата част вероятно помнят градския пейзаж, който се отличаваше с респектираща реалистичност - улиците на Маями, Сан Франциско, Лос Анджелис и Ню Йорк, пресъздадени едно към едно.

И докато новите градове ще бъдат с един по малко, то мащабите, в които са пренесени на екрана на монитора са далеч, далеч по-големи. Малко сухи факти: 31 000 модела на реално съществ-



вуващи сгради, покриващи площ от над 50 квадратни километра и улици с обща дължина около 250 километра!!!

Обещанията са графичната платформа да позволи фото-реалистично изобразяване на игралния свят (за разлика от по-анимационния изглед на GTA 3). Идеята е постигнатата визията да бъде максимално близка до типично градския пейзаж който сме виждали по филмите или който виждаме всеки ден през прозорците на собствените си автомобили, докато караме по улиците на София, Варна или Пловдив. Физичният модел ще бъде изцяло поставен в услуга на желанието на дизайнерите за по-висша степен на реализъм – особено що се отнася за усещането от самото шофиране и за поведението на автомобила, както и за влиянието на повредите върху въпросното. Дори се говори за „безпрецедентна реалистичност", но такива силни фрази малко ме плашат, да си призная. Авторите се канят да превърнат трошенето на колите в 90 процентна част от целия фън в играта, което е разбираемо с оглед на факта, че Stuntman енджинът точно за това е и пригоден и позволява буквално да съсипете колата си, докато не й изкапят всичките карантии. Повредите ще се отразяват реално върху геймплея – ако раздробите предницата на колата логично няма да можете да маневрирате добре. А в случай, че се треснете в някой стълб или пощенска кутия ще се разхвърчат стъкла и ламарини, странични огледала, гуми и джанти - практически всяка част от колата ще може да се потроши. По асфалта ще остават следи от гуми (особено при майсторските изпълнения „на ръчна"), ще се вият пушеци и ще се лее масло по асфалта. В крайна сметка, както казваше Тодор Колев ще можете да си „организирате кочина".

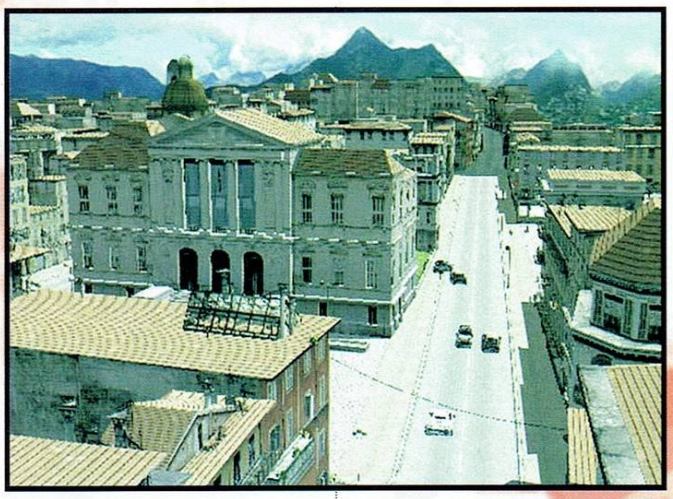
Цялото това разрушително великолепие ще може да бъде видяно от почти всякакви ъгли. Играта включва специален „режисьорски" режим, при който камерата се позиционира практически във всяка една точка – ако желаете кинематографичен изглед към сътворената от вас катастрофа можете да я поставите отстрани на улицата. Ако пък ви се иска да усетите жегата от някое изпълнено със съспенс преследване можете да поставите камерата в колата, която ви преследва.

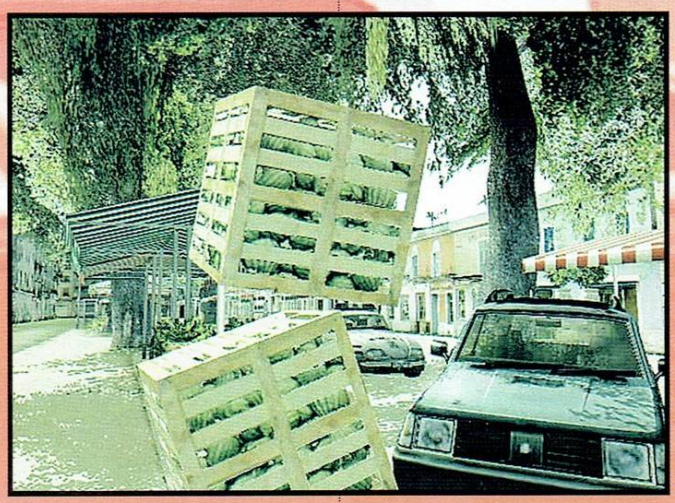
Какво ще ни предложи реално геймплеят? Историята отново се завърта около мистър Танър, който е по следите на поредната криминална групировка, занимаваща се с авто-кражби (ако бяха ситуирали действието в България създателите можеха да си спестят поне година работа, София като мащаб е като троха, а като брой автокражби като слон в сравнение с Маями, да речем). Сега вече нашият човек ще може да излиза и извън колата – къде да участва в престрелки, къде за да смени возилото (всичко, което се намира по улиците ще може да се задига и да се кара). За разлика от GTA сериите очакваното съотношение между каране и стреляне обаче ще е 70:30 – т. е. Driver 3 ще е повече игра с „шофиране", а не шутър (в това отношение геймплеят явно ще е по близък до този на „Мафия").

Самата интрига ще е линейна, но успокоение носи факта, че мисиите ще позволяват множество алтернативни подходи при изпълнението им. Танер ще има на разположение цял гараж с различни автомобили – тежки коли от „американски" тип, леки спортни автомобили, камиони и дори лодки, а някой от мисиите ще могат да се минат дори „пешеходно". Що се отнася до оръжейния ареснал той ще е доволно разнообразен – от пистолети „Берета" до автомати Мак-10.

Известно разочарование предизвиква новината, че колите в играта няма да бъдат лицензирани реални модели. Явно производителите на автомобили не изпитват особено желание да гледат как скъпоценните им творения биват размазвани, блъскани и мачкани от банда вманиачени геймъри.

Crushing is my business and business is GOOD! До излизането на Driver 3 има още доста време, но помнете ми думата – и в бъдеще ще се чува за тази игра. И то доста.





workshop.headoff.com

Syberia 2

Автор: Duffer

Тихото тракане на колелата на влака се носи като звънтяща, меланхолична песен. Бурята отвън приглася. Пътуваме на север – към Великия проход. Крайната ни цел – едно малко градче, Юкол. Ханс казва, че винаги е мечтал да отиде там. Когато го питам защо, се усмихва загадъчно.

Ханс Воралбърг.... Сега, след като вече започнах да го опознавам, разбирам, че той не е обикновен човек. Той е всичко друго, само не и обикновен. Пропътувах половината свят за да го открия и сега съм безкрайно запленена от мистичната приказност, която струи от него. Пътуваме трима - аз, Ханс и странният аутоматон Оскар. Пътуваме през заледената пустош – сами в този влак, към цел която не ми е известна. Знам, че вече не приличам на себе си – почти нищо не остана от онази целеустремена нюйоркска адвокатка, пристигнала някога в малкото алпийско градче Валадиле, с рутинната задача да уреди подробностите по едно завещание. Толкова много неща се случиха оттогава. Те промениха живота ми и мен самата. И ето, пътувам към неизвестността – онази пламтяща с мистериозен пламък, неразгадема цел – Сиберия, митичната Земя на забравените мамути...

Съдейки по начина, по който завърши предната част на плениителния куест на Microids може да се каже, че продължението беше предречено. Безкрайно отвореният финал на Сиберия оставяше твърде много въпроси без задоволителен отговор и на всички беше ясно, че втора част ще има. И ето, студиото в Монреал под зоркия поглед на сценариста и идеен двигател на първата игра – Беноа Сокал, вече повече от година работи усилено върху новите приключения на Кейт Уокър.

На всички е ясно, предполагам – най-вече предвид факта, че играта все пак е приключенска – че да се разкрие по-сериозна част от новата история би било равносилно на творческо самоубийство, поради което авторите са твърде пестеливи на информация и подробности относно фабулата. Засега те се ограничават основно до техническите аспекти.

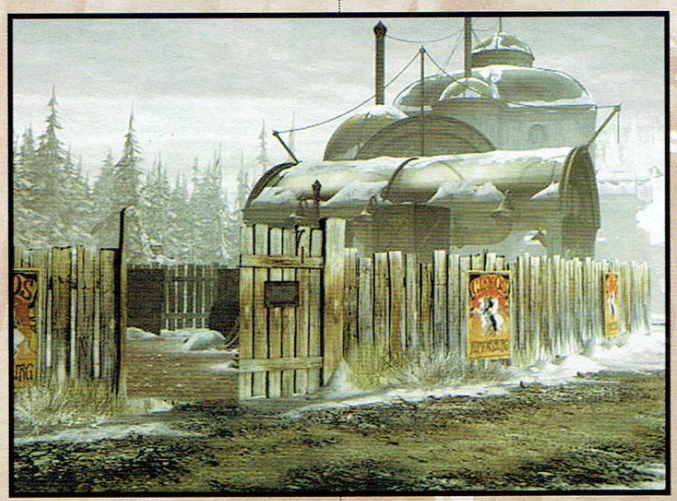
Посоката на приключението този път е през замръзналия руски север към мистичната Сиберия. Пътят на Кейт, Ханс и Оскар ще мине през идилични, покрити с лед и сняг обширни области, през депресиращо сиви градчета с „футуристично-готически" вид, до крайната точка на пътешествието им - самата Земя на забравените мамути (външния вид на която все още се пази в тайна).

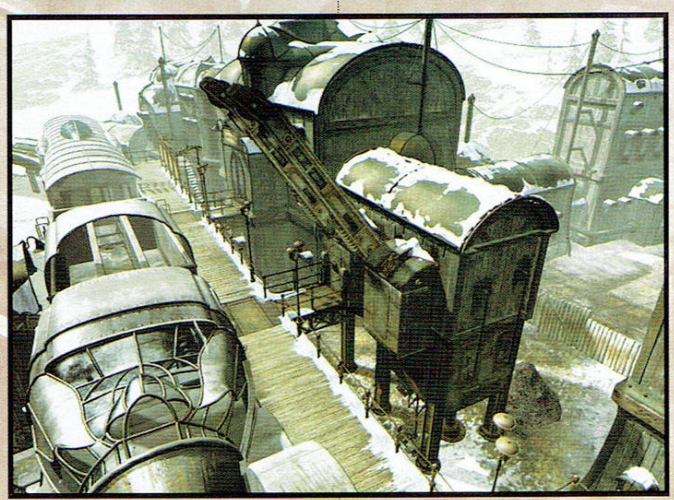
За момента е известно, че новите локации ще бъдат най-малко четири. В самото начало нещата започват оттам, откъдето приключиха в предната част – от Аралбад. По-късно историята ще ни отведе в град Романсбург, а след това през Великия северен преход още по-дълбоко в ледените полета до селцето Юкол и евентуално – самата Сиберия.

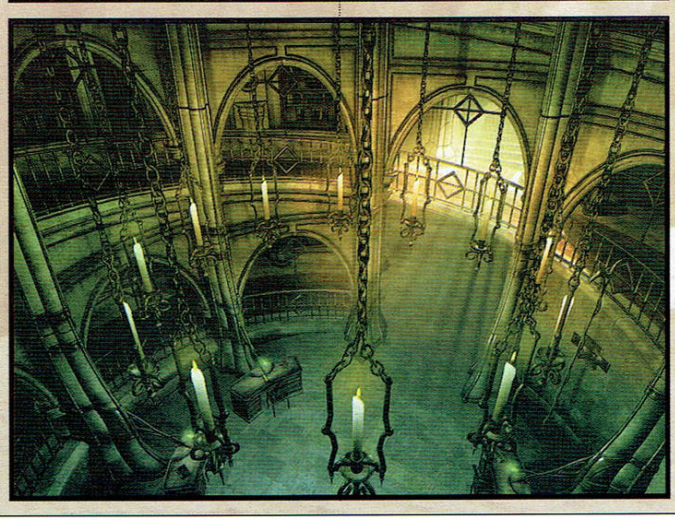
Производител:	Microids
Разпространител:	Microids
Жанр:	Куест
Сайт:	www.microids.com
Дата на излизане:	Октомври 2003
Очаквания:	Големи

В продължението голяма част от действието ще се развива на открито, авторите са поработили върху атмосферните ефекти – снежни бури или кротко валящ сняг, реалистични фигури от лед.

В Сиберия 2 усилията са съсредоточени върху създаването на спиращи дъха реалистични пейзажи и монументални







природни картини – при изграждането на екстериора е наблегнато най-вече на реализма. И не, че оригиналната игра не изглеждаше почти фото-реалистично, но тук ще видим някой още по-сериозни стъпки в тази посока.

От друга страна при декорите на затворените помещения акцентът пада върху оригиналността на обстановката, живите цветове и постигането на характерна атмосфера.

На практика реализмът е поставен изцяло в услуга на игралната атмосфера - героинята вече няма да изглежда като „залепена" върху някой статичен пейзаж. Кейт ще оставя следи в преспите сняг, ще се разхожда из живи природни картини - панорамни гледки на планини; дървета, чиито клони се поклащат от вятъра. Четката на художниците не е подминала и самата Кейт – виртуалният модел на главната героиня е претърпял сериозна еволюция, с много добавени детайли в чертите на лицето и фигурата ѝ. Мис Уокър вече ще разполага с различен тоалет за всяка една нова локация. Авторите се надяват всичко това да способства за още по-пълното потапяне в историята и атмосферата на играта и да се отрази на съпреживяването.

Добър пример за търсения от авторите ефект на внушение откриваме още в началото на играта. Едно от местата, които Кейт ще посети следвайки указанията на Ханс е старият манастир в Романсбърг (една от новите местности). Разположен високо над града, той е въплътил в себе си сивкавата източно-европейската атмосфера, типична за замръзналата руска тундра. Доколкото може да се съди по шотовете, архитектурата на манастира ще е интересна смесица от мрачна готика и изглед характерен за източно-европейски катедрален храм. И докато гледката отвън впечатлява с източени кули и величествена архитектура, навяваща мисли за средновековна монументалност, вътре ни очакват високи куполи, губещи се в мрака и зашеметяваща игра на светлосенките, осигурена от подобрената технология за динамично осветяване.

Според Стефан Грефорд, мениджър на продукцията, *„Използването на няколко активни източника на осветяване в играта е подчинено на една идея – постигане на по-драматичен ефект. Целта е пресъздаването на сцената да е по-кинематографично, по-близко (като усещане и емоционален заряд) до изпълнен със съспенс момент от филм, отколкото до част от приключенска игра"*. За това несъмнено ще допринасят и новите ъгли на камерата, под които ще наблюдаваме ставащото на екрана.

Авторите са си дали сметка, че всички тези цели не могат да бъдат постигнати без активното взаимодействие и обвързване с историята (подробностите за която уви са твърде малко). Темпът на игра във втората част ще е по-жив, с повече обрати и действие – не, не говорим за някакъв Сиберия-еквивалент на Лара Крофт – просто ставащото с Кейт ще се отличава с повече динамика.

Отново централна част от действието ще заемат механичните играчки - аутоматони. Те ще присъстват почти навсякъде и ще играят централна роля в пъзелите и загадките, с които ще се сблъсква Кейт. Самите загадки (както между впрочем беше и в първата част) ще бъдат логични и пряко подчинени на развитието на историята – без самоцелни комбинации на предмети от инвентара или пиксел-хънтинг.

Ако се съди от показаното на E3 демо, играта е почти готова. За това свидетелства и насрочената за ранната есен дата на излизане. И макар от Микроидс да се опитват да мълчат загадъчно почти е ясно, че *„...Сиберия 2 не означава непременно край на приключенията на Кейт Уокър..."* Така че Беноа Сокал, дори този път да успее да завърши задоволително историята, несъмнено си е оставил малка вратичка за бъдещето - може би Сиберия 3? Кой знае...

worlshop.headoff.com

Gothic II

Автор: Krasleto

Тате, тате, разкажи ми приказка!

- Рабира се сине, само кажи каква?

- Ами да е хубава и древна, епична и увлекателна, само да няма дракони в нея.

- Това пък с драконите защо?

- Ами защото героят винаги ги убива самосиндикално, което внушава на гейм дизайнерите, че драконите са слаби същества и могат да си ги слагат насам-натам из игрите за баластра, колкото да има с какво играчите да си чешат мечовете...

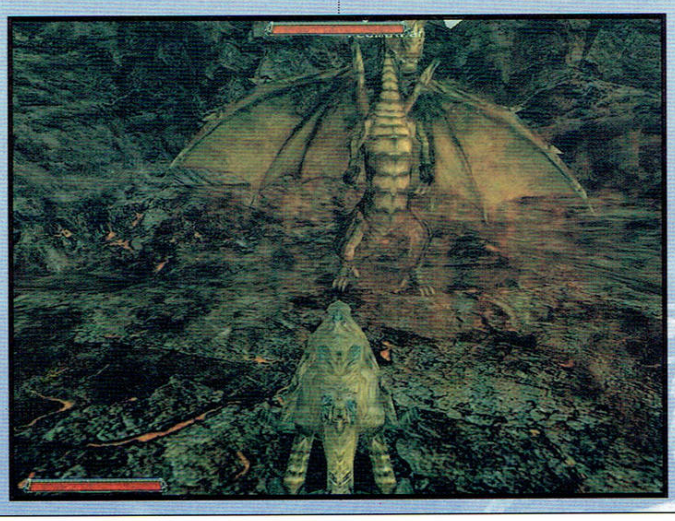
- В такъв случай историята, сине, започва така...

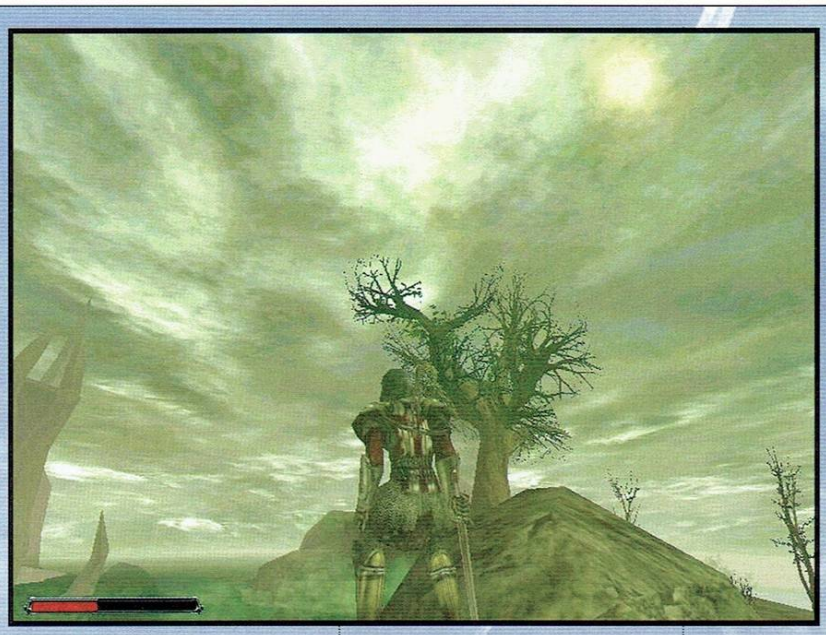
Преди много, много години царство Миртана беше все още във възход - складовете с въглища и руда преливаха от изобилие, хората изживяваха дните си мирно и с достолепие, търговията и науката просперираха, а малкото на брой прегрешили закона все още биваха затваряни в обикновени затвори. Дори магьосниците от двата ордена: Огнения Кръг, почитащ Иннос - изначалният бог, покровител на слънцето, и Водния орден, отдал се на вярност на Аданос, балансьорът между доброто и злото, живееха в съгласие и заедно, стъпка по стъпка, изучаваха бялата магия. Но щастието винаги е преходно, а просперитетът върви за ръка с хорската завист. Омраза и агресия покълна в съседното кралство Варант. Войната бе дълга и изтощителна и като всяка друга - възправи повече проблеми, отколкото реши. Подпомогнат от верните си паладини и могъщи магьосници, Крал Робар успя да извоюва победа. Пирова победа! Четирите години война и лишения погълнаха ресурси и провизии, а зимата наближаваше. Кралят се спомина, а неговият наследник - Робар II се възкачи на престола без официалности, коронация и почести. Тежка бе царската корона, младият крал трябваше отново да възстанови Миртана до прежното могъщество. И би го сторил, но уви, съдбата има навик да подлага силните на изпитание - нов враг се появи на хоризонта. От север заприиждаха зеленокожите и с несекващ барабанен гръм, предвождани от шаманите си, нахлуха в сърцето на континента. Орки. Кралят бе принуден да се възправи с останките на величествената някога армия срещу новия враг. Единствената надежда се криеше в магическата руда, добивана в мините на пристанищния град Коринис, която позволяваше изковаването на магически оръжия, пред които никоя броня не може да устои. И така Бариерата бе издигната... Дванайсет от най-могъщите магьосници я сътвориха и тя огради минната колония, обричайки на вечен затвор както създателите си, така и затворниците в нея. Водени от безскрупулния мародер Гомез, затворниците сломиха съпротивата на малобройните кралски поданици в мината. Гомез сключи договор с краля - доставка на провизии срещу руда. Друг затворник на име Лий, бивш генерал на краля, оказал се зад Бариерата по неволя, основа собствен лагер (New Camp) с помощта на магьосниците от водния орден, реши да търси път за премахване на Бариерата чрез добитата руда. Не след дълго се появи и трети „отцепник" - мъж, споделящ странните си видения, месия на име Иберион и основател на Sect Camp-а, търсещ истината и избавлението във многобройните си „спиритически сеанси", подпомагани от солидно количество домашно отгледана трева...

Докато един ден в затворническата колония бе хвърлен специален човек. Той не знаеше, но щеше да промени съдбите на мнозина. Да премине многобройните премеждия му помагаха мнозина, сред които черен магьосник-некромант и оркски шаман-дезертьор. Единствен той успя да прого-

Рейтинг	8.9
Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: Piranha Bytes
Разпространител: Atari
Жанр: РПГ от трето лице
Сайт: www.gothic2.com
PC: PIII 800, 256MB RAM, 32MB 3D Video
Брой дискове: 3
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Голяма
Време за усвояване: 2часа
Масовост: Ниска
Прилича на: Morrowind





ни лъжебожеството наречено Слийпър и да срине Бариерата...

- Иии после?

- После, първият Готик свършва.

- Продължи де, продължи, взе да става интересно.

- Добре, но само до частта преди драконите ...

И така, прогонвайки злия демон от човешкия свят, нашият герой се оказа затрупан в планинския храм, където се води епичната битка, а срутването отвори тунел в магическата преграда разделяща световете, позволявайки на адски изчадия да навлязат в нашия свят. Този път, водени от по-висша сила - самият бог на злото - Белиар. Междувременно гражданска война заплашва Коринис, плъзналите затворници тероризират местните фермери. Не остават по-назад и кралските войници, които нагло конфискуват реколтата и провизиите. Напрежението ескалира, кралят е принуден да праща паладини да контролират доставките на руда. В същото време плъзват слухове за орки в покрайнините на града и хмм... дракони в Минната долина. Злото надига отново глава и само един може да го спре, само един е достатъчно опитен, за да спаси света за втори път, и това... си ТИ.

(още) Малко предистория :

Случвало ли ви се е да намерите нещо уникално, свое, което малцина оценяват и разбират, оставащо скрито за масовата публика, нещо като... Gamers' Workshop (хе-хе, шефе, очаквам повишение). С други думи нещо, дълбоко скрито под тоновете сивота, която търпим ежедневно. Било ли е някога то игра? Лятото на 2001-ва, една малка и независима компания пусна на гейм сцената своя дебют, плод на повече от 3 години труд. Играта беше авангардно RPG от трето лице, фентъзи, ситуирано и крачка в страни от потока стандартни D&D заглавия. Първият Готик беше на немски, бъгав и грозноват. Шест месеца по-късно излезе и английската версия, значително поправена. Това бе моята игра. Играта, която ме закова пред монитора в продължение на 12 часа на ден, 7 дни в седмицата. Играта, която се превърна в най-голямото игрално откровение в геймърската ми практика. И най-сетне - една от най-неоценените игри у нас. В опит да реабилитирам Gothic (нищо, че ще говоря за втората част - те са еднакво велики), в следващите редове това, което можете да очаквате е ни повече, ни по-малко от една субективна статия.

Бих започнал с благодарности към създателите, вложили повече, отколкото позволява човешкия им ресурс в двете игри. Ще се изненадате колко незначителни детайли са пипнати и помислени в играта. Няма друга такава!

Просто поклон...

За играта

Gothic 2 е повече от същото. А „същото" е едно изключително добро RPG, с развита NPC система и среда, реагираща на вашите действия. Нестандартно, но факт - всичките показатели на героя ви се събират на един екран. Няма „Отгърни на 361 страница от упътването за изграждане на героя, а сори, ама то не било номерирано". Няма точки за разпределяне в началото, трябва да си ги заслужите чрез акумулиране на точки опит. С качването на първото ниво идват и първите точки за разпределяне. Искате боец - качвате strength, искате магьосник - качвате mana, искате стрелец или крадец - качвате dexterity, искате Памела Андерсън - качвате... тоест вдигате... абе - събуждате се преди да е станало късно. Всичко е опростено, уменията се придобиват от учители, които срещу това да ви научат обикновено искат да чуят звъна на жълтици, изливащи се в кесиите им или да ви почакат някъде под дебела сянка, докато вие им вършите някоя и друга услуга. Както в Gothic, с напредване в тренировките с оръжия за близък бой, героят ще придобива все по-уверена осанка, ще се наслаждавате на по-плавни движения и комбота, на промени в стойката и хвата на мечовете/брадвите. Ясно дефинирани са три степени на владеене - от 0 до 30 %, от 30 до 60 % и от 60 до 100 %, като съответно играта ще ви окачествява като ***rookie*** (новобранец), ***fighter*** (боец) и ***master*** (майстор на меча). Има начин да качите показателите на *one-handed* (за една ръка) и *two-handed* (за две ръце) над 100 % с малък трик - има 2 книги (които няма да ви казвам къде да откриете), които качват с по 5 % уменията ви. Тоест, ако вече сте се развили до 100%, ще получите 105 % и 110%.

Интерес представляват и гилдиите. В даден момент ще бъдете принудени да изберете своя път:

1. Да служите на краля като градска стража (в последствие паладин)

2. Да се присъедините към наемниците и да не служите на никого, освен на собствената си изгода (в последствие да преминете към ловците на дракони)

3. Да прегърнете магията и Огнения кръг (присъединявайки се към магьосниците в манастира).

Всеки път предлага различни куестове, достъп до различни артефакти и локации, различна част от историята на играта, с други думи - Gothic 2 е игра, която благоприятства преиграването. Впрочем има и една много хитро „каширана" гилдия на крадците в играта, явяваща се допълнителна и способстваща за странното статукво да сте едновременно страж и крадец (муахаха). Шанс, който лично аз не пропуснах, сдушвайки се едновременно с братята по сръчност и същевременно играейки ролята на почтен

workshop.headoff.com

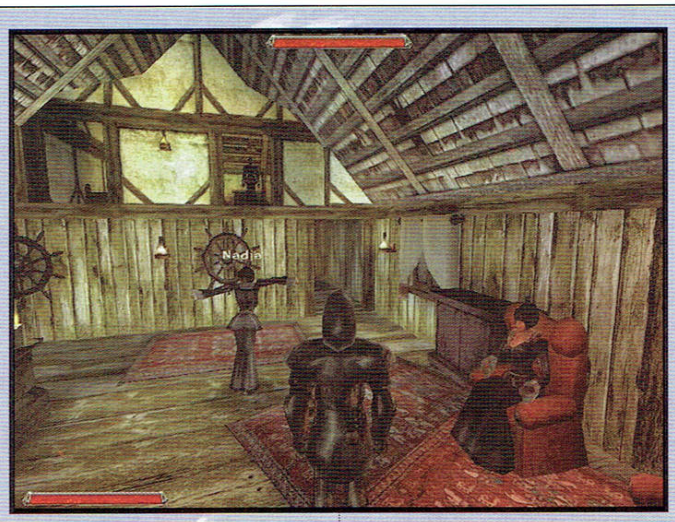
гражданин, кандидат паладин. Само дето, когато изпълних всички куестове на скритата гилдия, се наложи да я издам на градската милиция. Колко лицемерен може да бъде човек заради няколкото точки експирънс, нали?

Но да оставим това настрана, какво друго предлага Gothic 2?

Отговор - един детайлен свят. Където хората ходят на работа през деня, а вечерта разпускат край огъня, домашната камина, пристанищния бардак или местната пушилня. Всяко едно от четиристотинте NPC-та води свой собствен живот и с всяко можеш да се заприказваш за обикновените неща от живота, не е задължително да изпълняваш куестове. Можеш и да пушиш по цял ден трева и да се излежаваш, да си намериш работа и да заживееш в играта, забравяйки за основния куест. Не казвам, че би било интересно, но е ВЪЗМОЖНО.

В Готиците няма да намерите показател за това дали хората ви харесват - те сами ще ви го казват! Именно във взаимоотношенията с околните Gothic 2 се отличава съществено от събратята си по жанр. По дяволите, та тук дори има значение как се обличате в съответните квартали. Носейки лъскавата рицарска броня, малко трудно ще изкопчите информация в пристанищния район (гетото на Коринис), а облечени в селските си дрипи в началото просто няма да бъдете допуснати до града и до скъпите квартали. Обич, омраза, завист, интриги, лъжи, страхопочитание, отмъщение, бизнес или религиозни отношения - в този виртуален свят всичко това го има! Пример: Воден от вродената си, ъъъ... спестовност, намерила благодатна почва в играта, окрадох първата ферма, която видях. Е, хванаха ме. В последствие разбрах, че най-малко 5-6 куеста, свързани с нея, отиват на вятъра защото фермерът е надарен с добра памет. „Причина и следствие", както казват в Матрицата... Какво повече да добавя, блазе на тези, които ще се докоснат до магията на Gothic за пръв път.

Старите кримки пък, ще останат предоволни да разберат, че на практика игралната територия включва почти изцяло (само The Sect Camp я няма, но за това си има обяснение) земите от пър-



вата част. До най-малкото храстче и пънче. Е, личат тук-там някои от ефектите на орко-драконовото нашествие, земята е посъсухрена, много от сградите са разрушени, мизерия, блата, заледени повърхности, както и много, ама много орки, но това не е голям проблем, поне не е проблем, който да не се разрешава с доволно голям и наточен меч, нъл тъй? Накратко - играта създава усещането за завръщане вкъщи. Впрочем добро впечатление ми направи появата на буйна растителност, която пречи да виждате нормално и спомага за онова параноично усещане, че там някъде нещо дебне. Лесовете са станали още по-страшно и злокобно място, а съпътстващите ги звуци - още по-натрапчиви. По време на цялата игра само веднъж ми се случи да замръкна в горите, и докато си се разхождах, чух как един меч се вади от ножницата... Въобще не си помислих да се обърна назад. Глътнах един спийд поушън и тръгнах да бягам панически. Така се шубелдисах, че ако някой в тоя момент кажеше „бау" щях да скоча през прозореца и ударя черта-

та в див свински тръс.

Проклятието на продълженията

Много малко игри успяват да го избегнат, както и много малко могат да поднесат точно това, което си очаквал от тях. Gothic 2 го прави. Тя е всичко, което производителите ни обещаваха - по-голям, по-красив и жив свят, повече възможности за развитие, повече куестове (145 в цялата игра), доста от които могат да се изпълняват по 3 или повече начи-

на. Ето няколко сухи цифри за статистиците: три пъти по-голям свят от първата (което значи, че за да пренесете всяко едно кътче ви трябват най-малко две седмици и нечовешко количество поушъни за скорост), 400 живи NPC-та, всеки със собствени задачи, поведение, социален статус, места, на които да се намира в определени часове от денонощието, хора, с които разговаря и т.н, над 50 добре анимирани заклинания, над 150 РАЗЛИЧНИ оръжия, сред които липсва само ренде „Въорнер", над 9 часа озвучаване... стига толкоз. Не знам, за мен Gothic 2 е просто една магия, свят на мистерии, интриги и сложни взаимоотношения.

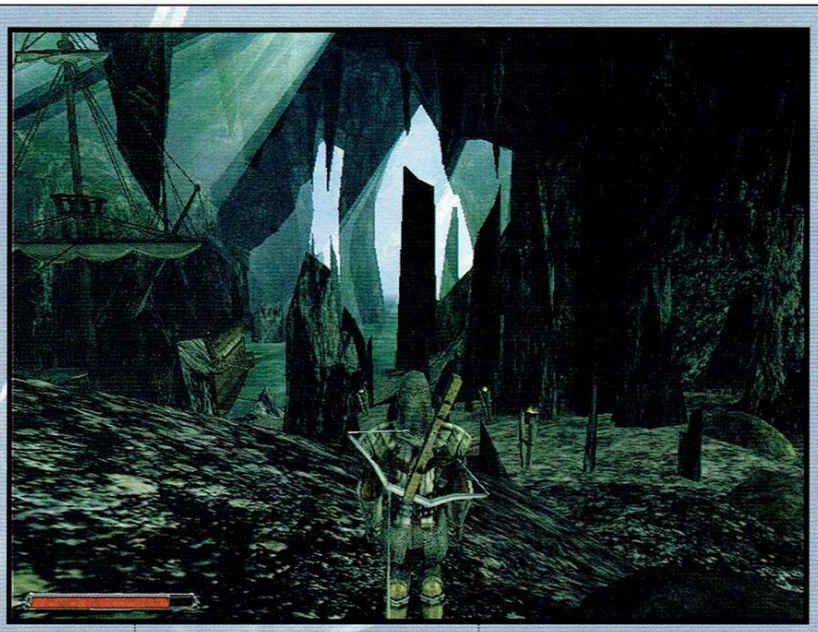
Не е трудно да се вживееш и отъждествиш с героя. А след изиграването би трябвало да се страхувате и от това, което казвате в игрите, много от дадените ви диалогови възможности са еднократни и имат директни последствия - нагрубите ли някой, пригответе се да се сбиете и/или да не си проговорите повече, преджобите ли някой и ви хване - не очаквайте да седи безучастен към действията ви. Съветвам ви винаги да държите под ръка една солидна сума, за да се откупвате и възвръщате репутацията си. Всяка крамола и всяко уличаване в престъпление бързо се разпространява от уста на уста - търговците ще отказват да си имат вземане-даване с вас, учителите няма да ви учат, а стражите няма да ви пускат в по-строго охраняваните богаташки квартали. Не съм се сетил да го пробвам, но сигурно и какичките от червените фенери биха отказали да ви обслужат, ако се държите грубия-

нски с тях. Между другото да преспиш с една от проститутките си е доста сериозен куест в играта, даже са му отделили и кът-сцена. Похвално !

Тъй като място вече почти не остана, да се вгледаме малко в...

Техническата страна

Графиката - напълно задоволителна. Като минус мога да отбележа моделите, които не са пипнати от първата игра насам, но всичко друго е на високо ниво - околната среда е убийствена. Дръвчетата са много добре моделирани и се клатушкат от повея на вятъра, небето е динамично променящо се в унисон с часовия пояс - облаци бавно пропълзяват и скриват слънцето, дори хвърлят реалистично сенки по земята! Залезите и изгревите са сред най-красивите, изобразявани в ролева игра. Също и водните повърхности и отражения. Ефектите на магиите, особено по-крупните (например Armageddon - огнен дъжд) просто не могат да се опишат подобаващо. Не знам за вас, но мен ми е писнало от спретнати къщурки, поддържани пътища и гори с дървета, строени по поръчка в редица. Готиците са удивително криви игри - където нещо може да се килне е килнато, в резултат на което имаме реалноизглеждащи скали и дървета и схлупени къщурки в пристанищния район. Като че са снети от реалността. Музиката е „просто" добра, което го пиша като критика, защото тази на първия Готик беше велика, и звучеше дълго след края на играта в главата ми. Иначе е динамична, изградена от отделни звуци, миксирани в реално време, което прави битките толкова надъхващи, че само фанфарният звук, с който завършват, ме откъсваше от задъханото действие на монитора. Озвучението на героите също е слаб момент. Наблюдават се около 5-6 различни гласа, които се опитват да звучат по различен начин, като говорят по-тихо или по-високо. Всеки втори звучи като Ксардас (магьосникът-некормант), а като се има предвид, че 50 % от времето си говориш с някого, това е доста дразнещо. Изкуственият интелект на NPC-тата, както може би се е подразбрало, е добър, а животинския - още повече; различните гадини имат специфично поведение и периметър на застрашеност - тези, които се движат на глутници, атакуват задружно, а при някои дори се наблюдава известен афинитет. Примерно ако ви подгони вълк, а вие се опитате да избягате между стадо овце, Кумчо Вълчо, естествено ще спре да ви гони и ще погне овчиците. Труповете на животните гният, което пък подтиква други животни като плъховете да се хранят с тях и т.н.



Gothic 2 не е игра, която се съобразява с играча, по-скоро е обратното - играчът трябва да се нагоди към нея и да се държи подобаващо, а не да мародерства и руши играта. Но това си е ваш избор - дали да пребивате всичко живо заради ескпириънса или да поддържате приятелски връзки. Точно заради това тя НЯМА да се хареса на голяма част от съвременните геймъри, защото в нея да си плюете на петите е често най-правилния изход от битката, ако не искате да я напуснете с тях напред. Някои просто отказват да приемат, че най-обикновеният фермер или вълк е в състояние да ги ступа, но... то до това води обикновено злоупотребата с Диабло...

Преди да завърша все пак ще спомена някой набиващи се в очи недостатъци на играта.

Първо. Тя не ме изненада с някакви сериозни нововъведения, просто е едно адски добро продължение на (вече) класиката, поредната доза удоволствие от сагата за безименния герой (да, безименен е), но далеч от вцепеняващото възхищение от първата среща. Както се казва - първият път е нещо свято.

Второ. Така очакваните дракони, които движат историята и се явяват нещо като босове, са безобразно еднакви, скучни и слаби. Нямат нищо общо с онова, което сме свикнали да мислим за тези величествени магични същества, бълващи огън и колекциониращи съкровища и души.

Трето. Балансът. Допреди драконите играта успява наистина да разкрие целия си потенциал - постепенно разгръщането на историята, бавното развитие на героя и околния свят, така интересното тършуване из картата за ценни артефакти/оръжия/билки. Успеете ли да убиете дракон обаче, играта почва да върви като по мед и масло - през повечето време вървите и газите, а експирънса и левелите се качват толкова бързо, досущ като цифричките на таксиметров апарат. Лично аз бих предпочел някъде по средата да ме лупнеше някоя скала по главата и да забравя всичките си умения, но уви...

- Тате, тате, а приказката как свършва?

- Тази приказка сине, не свършва, тя покълва в теб и расте заедно с теб, тя не е просто приказка, а историята на един живот...

Говорейки за Gothic и Gothic 2 искам да повторя думите на един много уважаван от мен човек, изречени за една друга, не по-малко велика игра:

Gothic е играта, която щеше да остави късче празнина, да се превърне в едно от липсващите миниатюрни парченца в пъзела на духовната ми същност, ако не я бях изиграл. Без нея някаква частичка от емоционалната ми съвкупност завинаги щеше да остане сиротна и недокосната. Случвало ли ви се е да се сблъскате със ситуация, книга, филм, музика... игра, за която по-късно да осъзнаете, че е била единственият ключ, способен да отключи дадена ключалка в душата ви?

Ето такава игра е Готик. Поне за мен. Благодаря ти за тези думи Сашо, без тях сигурно щях да напиша нещо клишираро с неизменното чувство, че каквото и колкото да кажа ще бъде недостатъчно...

workshop.headoff.com

The Hulk

Автор: Damond

Той е голям. Той е зелен. Той е образец на класически фройдизъм. Представяме ви борецът тежка категория, останал непобедим през дългогодишната си кариера, любимецът на публиката, разбивачът на сърца и всякаква покъщнина – The Huuuuuuuk!

Извадка от Кратка хироупедия на Марвел (hero - англ. герой, pedia - гр. обучение)

„Robert Bruce Banner, роден в Дейтън, Охайо. Син на д-р Brian Banner и Rebecca Banner. След опита на Ребека да избяга от алкохолизирания си съпруг, който мрази и тероризира сина им, Браян я убива и Брус е отгледан от своята леля. Завършва докторат по ядрена физика и започва да работи за военните под ръководството на генерал Рос. Докато един инцидент не променя окончателно живота му...

Из библиотечния архив:

„ВЗРИВ В ЛАБОРАТОРИЯ. *Ядрена експлозия в Ню Мексико. Секретни разработки на гама-бомба.* Засегнат е непознатият на широката публика, но известен в научните среди физик Bruce Banner. „Всичко се случи заради мен" разказва през сълзи неволният причинител Rick Jones..."

„СРЕД РУИНИТЕ В АЛКАТРАЗ СА ОТКРИТИ ДОКАЗАТЕЛСТВА ЗА ПРОВЕЖДАНЕ СТРАННИ ЕКСПЕРИМЕНТИ. *Учените все още се опитват да разгадаят случилото се.* Наш кореспондент откри част от дневника на професор Crawford (a.k.a. Ravage), който цитираме тук: „Дългите години, прекарани в опити за подтискане на гнева, насочен към фигурата на бащата, водят до появата на алтерего, намерило след инцидента свой физически образ. Оцеляването на Banner след подобно излагане на гама лъчи повдига няколко интересни въпроса – дали енергията, която той постоянно излъчва във формата си на „хълк" може да бъде използвана и ако е така, какъв ли би бил резултатът. Ще се опитам да я уловя в наскоро изработената, устойчива на радиация сфера..."

„BANNER СЕ ИЗДИРВА ЗА РАЗПИТ..."

Играта е базирана на известния (не и у нас) комикс на издателство Марвел. В най-скоро време се очаква и едноименния филм.

The Hulk е екшън в пълния смисъл на думата. Мога да ви опиша с няколко глагола и самия геймплей: трошиш, скачаш, удряш, хвърляш, риташ, трошиш... и пак отначало. Всеки предмет може да бъде частично смазан, разрушен или взривен, а останките му да послужат за оръжие. Хълкчо размахва коли, части от панели, електрокарчета, цеви на картечници и всевъзможни сандъци и сандъчета, с които мели всичко живо по пътя си. В зелената си форма, Брус е оръжие за масово унищожение. Ударите му са впечатляващи като визия, но твърде еднообразни: юмрук, звукова вълна отблъскваща противниците, наречена гама, ритник и хващане. При комбинирането им се получават и няколко комбота, напомнящи на добре познатия ни кеч – вдигане на врага във въздуха и размазването му на пода, скок и повалящ удар с рамо, боксова серия от 3 поредни крошета. При нанасяне и съответно понасяне на щети, рейдж - барът на Хълк се напълва, което временно увеличава силата на удар и позволява някои специални атаки.

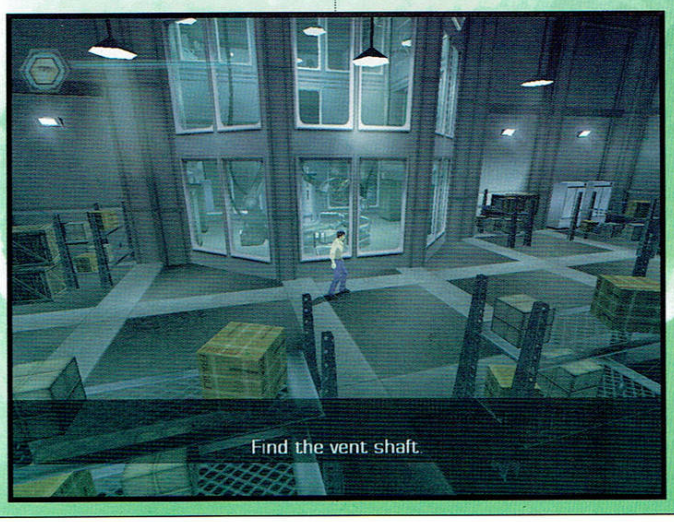
Повечето врагове оставят след себе си енергия, пълнеща здравето и споменатия „бар".

За разнообразие са вкарани и четири мисии, в които получавате един много объркан и в лоша физическа форма учен. Играта с него си е чист „стелт", включващ познатото промъкване около патрули-

Рейтинг 7.1

Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: Radical Ent.
Разпространител: Universal Int.
Жанр: Екшън от трето лице
Сайт: www.hulkgames.com
PC: PIII 600, 256MB RAM, 32MB 3D Video
Брой дискове: 3
Сложност: Ниска
Ценност за жанра: Средна
Време за усвояване: 5 минути
Масовост: Средна
Прилича на: X2 Wolverine`s Revenge


Find the vent shaft.

ращи войници, внимателно заобикаляне на спящите обитатели на кучкарник, втръсналото подреждане на кашони и пр. Навсякъде се мотаят всевъзможни суперкомпютри. Стилът на хакването им и при двата Аз-а на героя значително се различава. Физикът деликатно подрежда пъзел от цифри и букви, отговарящи на предварително зададен код. Зеленокожият Хълк обаче приема твърде буквалното думата „hack" и просто стоварва огромния си юмрук върху клавиатурата. В нормалната си форма, Брус задължително трябва да избягва конфликти. Нараняването му води до състояние на неконтролируема ярост и задължително превръщане в Хълк, а то – до преиграване на нивото.

Враговете са многобройни, няколко секунди след прочистването им се появяват отново в пълно бойно снаряжение и с подкрепата на танкове и хеликоптери. Принципът „броят – обратнопропорционален на интелекта" важи с респектираща сила. Те се избиват един друг с такова упоение, че в един момент закономерно възниква въпросът: „Каква е моята роля в цялата работа?". До последно не схванах защо част от упоритите контри се бутаха толкова самоотвержено в грамадното ми зелено тяло с някакви си електрошокови палки. Може би играеха ролята на добре познати нам в тия жегави летни нощи кръвосмучещи насекоми. При някои от тях обаче хоботчето биваше замествано от вдъхващи уважение базуки. Други размахваха енергийни щитове, които биха били много ефикасни, ако не ги изключваха в момента, в който Хълк стигаше до тях. Малко по-сериозен противник представляват изключително симпатичните поотраснали до човешки бой гама-кученца. Следва да спомена и войниците-мутанти, резултат от облъчване с насилствено изсмуканата енергия от нашия герой, които с отегчен глас на водещ късните новини по Хоризонт изтърсваха нещо като „пак ли", щом Хълк изпаднеше в гаде. Към края се появяват и роботи, специално създадени за унищожение на всякакви хълкоподобни. Общо взето, на ниска трудност, Хълк е като мамут в стъкларски магазин. Гази безогледно, в това число и босовете-мутанти, притежаващи дразнещият талант да

се възстановят след нанесения им побой и да се изпречват на пътя му в следващите нива. Всяка гад е уязвима на специфичен начин на атака. Не мога да се въздържа да не отбележа присъствието на забележителния енергиен вампир, носещ оригиналното име Half-Life. Изскачащите постоянно хинтове, напомнящи познатите табели „Внимание! Опасно за живота" настойчиво ме убеждаваха да не се докосвам до него при никакви обстоятелства. Следвайки инструкциите, Хълк се отказа от удовлетворението на full contact-а и го преби най-безцеремонно с първата попаднала му греда, демонстрирайки завидна липса на уважение към повисшите древни раси, действащи под прикритието на нощта.

Както се вижда и от снимките играта е типично конзолна, което накратко се свежда до: неудобно управление с клавиатура (препоръчвам джойпад) и камера проявяваща склонност към промяна на ъгъла в най-неподходящия момент (при преминаване през врата рязко се обръща на 180°, предоставяйки гледката на два абсолютно идентични коридора и въпроса „от кой излязох току-що?". При промъкване в дадено помещение тя често показва Брус фронтално, което не позволява да се забележат препятствията пред него, респективно – до сблъсъка му с някой пазач. Почти идентична е ситуацията в битка – героят скача, докато е във въздуха камерата се завърта и той се приземява на място, съвсем различно от първоначално предвиденото. За да е весело сейвове са предвидени само между мисиите.

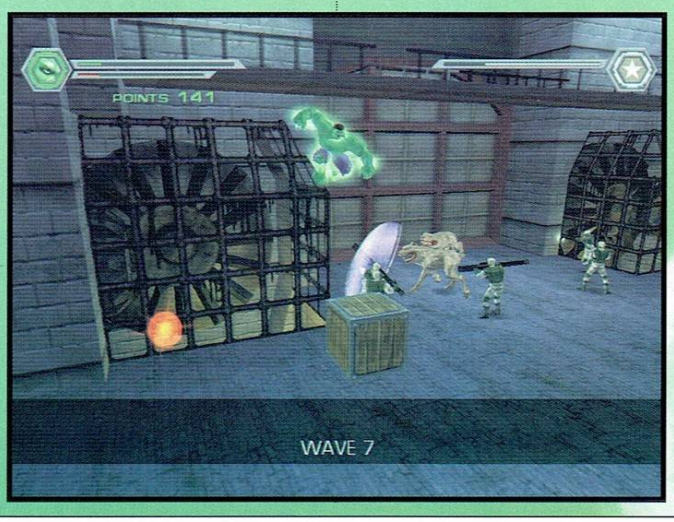
The Hulk предлага два режима – story и challenge. Първият е съвсем стандартен сингъл, лъкатушещ през не особено засуканата история. Вторият са няколко миниигри, отключващи се след минаване на определени нива: endurance - целта е да издържиш максимално дълго срещу периодично прииждащите врагове, като за избиването им се дават точки. Time attack – малко време и много гадове за избиване; hulk smash – унищожаване на всички одушевени и неодушевени неща в района, наблягайки на вторите.

Графиката, ако не друго, то поне е различна. Без да се стреми към някакъв реализъм, максимално изчистена и семпла, тя създава усещане за анимационен филм.

Озвучаването е изключително добро, музиката пасва на ситуацията и внася допълнително напрежение в някои моменти. Понякога е трудно да бъде чута, особено в грохота на сриващи се колони, експлоадиращи варели и предсмъртни викове. Хълк е с гласа на актьора Eric Brana, който играе и главната роля във филма.

Но всичко това са сухи факти. Те не описват невероятното усещане за мощ, обземащо те, когато се озовеш в зелената кожа. Нито огромната досада след поредното стерилно помещение – близнак на предишните 20. Не разказват как срещу скуката от плоската фабула се възправя неконтролируемото и първично удовлетворение от разрушението и хаоса (предвид огромното количество гадове и екшъна в промишлени количества, бих го нарекла касапница, ако в играта не липсваше и капчица кръв), който оставяш след себе си.

И само от теб зависи кое от тези чувства ще вземе връх.



workshop.headoff.com

Will Rock

Автор: Damond

Вземи една чаена чаша Serious Sam, вместо хърватския реагент сложи руски, примесен с малко северноамерикански за по-стипчив вкус, избери си нови скинове на противниците и намали съвсем леко бройката им. Разбъркай внимателно без да внасяш значителни изменения във външния вид на микстурата. Воала! – получаваш съвсем нов продукт с името Will Rock.

Рейтинг	7.3
Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: Saber Int.
Разпространител: Ubi Soft
Жанр: Екшън от първо лице
Сайт: www.will-rock.com
PC: PIII 700, 256MB RAM, 32MB 3D Video
Брой дискове: 1
Сложност: Ниска
Ценност за жанра: Ниска
Време за усвояване: 5 минути
Масовост: Средна
Прилича на: Serious Sam

Да се върнем няколкостотин години назад в историята. Преди много, много векове, светът бил млад и боговете се разхождали сред смъртните, приемайки образите на различни представители на фауната и метеорологични явления. В Древна Елада властвал Зевс Гръмовержеца. Един ден идилията била разрушена – придошли римските легиони. След кървави битки гърците били победени, боговете завинаги затворени на Олимп, а титанът Прометей превърнат в техен страж. Оцеляла една малка група хора, нарекла себе си Армия за възстановяване на Олимп (АВО).

В наши дни. Открит е древен храм в подножието на планината. Трима се запътват натам – криптологът др. Ричард Хедстронг (епизодичен персонаж, от типа „умиращи в самото начало"), дъщеря му Ема (в ролята на невинна девица, заради която да се бъхти героят) и Уилям Рокуел (въпросният). След неколкоседмични усилия те успяват да отворят вратите на храма, но се появява и зловещо предупреждение – боговете са много ядосани и ще отмъщават на всеки смъртен, дръзнал да ги обезпокои. Докато двамата американци се чудят дали си заслужава риска да влязат, членове на АВО поемат нещата в свои ръце – отвличат Ема с намерение да я принесат в жертва на Зевс и застрелват баща ѝ. Уил открива неистова стрелба напосоки, разтрошава една статуя до входа и... Освобождава духа на Прометей, който се вселява в него, давайки му сила да се изправи срещу безсмъртните. Култово! Същински Олимп на оригиналността. Екшънът започва.

Врагове. Орди. Пълчища. Всякакви създания от митовете и отвъдния свят. Те, за разлика от Сериозния Сам, не успяват да запълнят екрана изцяло, така че остава място, където да стъпиш и да се въртиш в кръг, отстрелвайки ги един по един с шотгъна или разтопявайки купчините с atomic gun. Покрай тях се научават и много интересни факти, пропуснати в легендите – като способността на минотаврите да се възстановяват като дъждовни червеи след разпарчетосването им. Сега си представете една такава заобиколила ви, мятаща брадви сбирщина; на мястото на всеки убит се появяват още двама. В далечината се чува едно нежно и бързоприближаващо се подрънкване от ризниците на превърнали се в скелети римски войници, размахващи копия. Над главата ви се реят орли, обстрелвайки ви с огнени скални отломки – вероятни наследници на пословутата зевсова птичка, кълвала всеки ден дроба на прикованя Прометей. Някъде сред тях пъргхат на ята бели, невинни последователи на Ерос, чиито стрели напук на общоприетия модел нанасят съвсем сериозни физически поражения – предполага се, че са мутирали за няколкото хиляди години скука. Под арките на отсрещната сграда се спотайва малка рота от сатири-стрелци. Щях да забравя, в последна отчаяна атака към теб напират плъховете-камикадзета с опашки фитили – сам се сещай какво става когато те стигнат. Някъде в целият то-

зи хаос се мяркат лъвове и тигри, дори цербери. (Не, че искам да подхвърлям някакви намеци със сексуален подтекст, ама доста, мхъм... размножаване е паднало по време на дългото затворничество като че ли.)

Неочаквано се отзовавате на няколко метра от земята, изхвърлени от къща на някой кентавър-скелет. Статуите покрай стените са всичко друго, но не и украшение – клонингите на титана Атлас хвърлят огромни експлодиращи кълба. Някъде из нивата срещнах и издялан от камък Персей с главата на Горгоната Медуза. Всъщност тя се явява и един от босовете по-късно. Последният е Зевс. Най-лесен начин за унищожаване на гръцки богове, проверен и доказан – навираш се с acidgun-а между краката му, където останалите гадове не смеят и да припарят и си най-защитен от гръмотевиците. Остава да стреляш нагоре колкото ти душа иска. Болка, която, присъщо за бог, Гръмовержеца приема със стоическа невъзмутимост. Според предпочитанията киселината може да бъде заменена от гранати или добрия стар fireball thrower. Пропуснах ли някого? Поради склонността на екрана да се оцветява в червено всеки път, когато Уил е улучен, разпознаването на тичащите към него същества е леко затруднено.

В това общо казано се състои геймплея. Оставя да добавя сравнително рядкото лутане в търсене на пътя и не особено приятните jump 'n' run елементи, придобиващи истерична нетърпимост в последното ниво – изкачването на Олимп: половинчасово подскачане по полу-счупените мостчета и трамплини, разположени по стратегически места, гарнирано с периодични профучавания на стрели от отсрещния край. Вариант за решение на проблема – опира се гръб в подходяща колона, разположена възможно най-далеч от ръба и се изважда снайпера, грешка – арбалетът с оптика. Присъства и любимия момент с дърпане на ръчки, някои от които дори отварят близката врата, а не онази, останала в началото на нивото.

Сред цялата стрелба малко на заден план остава събирането на злато. То въобще не е за подценяване, тъй като с него се заплащат специалните умения, които Прометей уж трябваше да дарява на своя спасител. После иди вярвай в бог.

Скиловете са трички - titan motion, който си е чист bullet-time, но изключително ефектен. За останалите - titan damage и безсмъртие няма какво да се обяснява. Всяко действа за определен период от време, след което се купува наново от подходящите места.

Мултиплейърът има три режима – стандартния fragmatch, по-забележителния treasure hunt и cooperative. При втория из картата са разхвърляни различни предмети – шлемове, мечове; отборът, успял пръв да събере определена бройка, печели. За предпочитане е да се намери някой от противниковия, който добре е напълнил кесията и да се застреля на място – пести време и усилия. Кооперативният е съвместно минаване на мисии и се оказа най-забавен. При него се препоръчва спазването на няколко прости правила: в началото се предупреждава за наличие на friendly fire. Отправя се изрична молба за проверка на оръжията към съгласилия се да участва в теста човек. Това се оказва необходимо поради единединствена причина. Към края на нивото, включващо преминаване по всевъзможни тунели и придружено с изнервящи околните подвиквания от рода на: „коя от всичките посоки се явява по-дясна?", споменатият съотборник решава да направи кратка инвентаризация, констатирайки наличие на неизползвано преди това пушкало, а имен но огнеметвъргачка. Насочва го към първия по-близък обект, оказал се в настоящия момент и автор на статията. Експериментът завършва фатално. За щастие може да се премине към следваща карта дори и само един от играчите да достигне до края на предишната. Загиналите в неравна битка или в резултата на нещастен случай се връщат в самото начало, опитвайки се отчаяно да си спомнят откъде са минали преди.

По въпросът за графиката – не случайно се повтаря до втръсване Serious Sam. Играта е много красива. Фини текстури, изпипани модели на оръжията, забележителни светлинни ефекти. Изстрелите от различните оръжия не оставят еднакви следи по стените и дърветата. Трябва да видиш оплисканото с кръв дуло на minigun-а или движението, с което презарежда. Кръв се лее навсякъде, което си е свеж полъх сред стерилните игри напоследък. Една част от ниво представлява сал, движещ се по река - водата е наистина добра, от стрелите се вдигат доста реалистични пръски.

Саундтракът се вписва идеално в цялата картина. Има и доста познати парчета, началното меню ни посреща с I wanna rock на Twisted Sisters. На моменти се усеща и далечен намек за Ориента. На този фон се разнасят всякакви гърмежи, писъци и дрънчене. Главният герой периодично се опитва да се прави на остроумен, но за съжаление думите му рядко се чуват.

Какъв е изводът? Ако си харесал Serious Sam и имаш желание да прекараш няколко часа сред описаната по-горе канонада, наслаждавайки се на удоволствието от поголовно сеене на смърт – моля, Will Rock те очаква.

workshop.headoff.com

Colin McRae Rally 3

Автор: MrAK

Colin McRae Rally...

Само споменаването на това име обикновено е достатъчно, за да накара всеки фен на рейсърите да се затича към най-близкия магазин (в нашата действителност - по-често сергия) за компютърни игри, но едва ли са много и тия геймъри, по принцип недолюбващи ралитата, които да не са чували за тази игра и продълженията ѝ.

Ако трябва да се говори за върхове в опитите за постигане на по-голяма реалистичност в рали симулаторите, то несъмнено Colin McRae 1 и 2 са сред тях. Не само заради възможността за детайлни настройки по автомобила, много доброто пресъздаване на различните терени и пистите, но и заради самата физика на играта, сложността при управляване на колата, начинът, по който тя се държи по трасето.

Третата част не само следва традициите, но - по мое мнение - дори надхвърля очакванията за нови висоти в реализма.

Като никога досега играта започва без филмче, без интро - нищо, освен скромният надпис, че Codemasters са „Genius in play". Без да се съмнявам в последното, пристъпвам към една пробна игра. Режимите са само два: Stages и Championship. Игра в мрежа няма, единственият начин да премерите сили и умения с приятели се явява Split Screen или Alternate Mode.

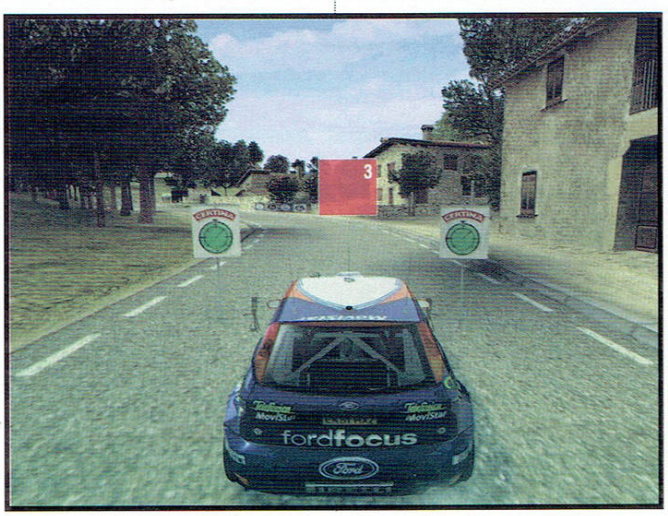
Пускам си един Stage, за да порадвам окото с обещаната революционна графика и с ужас установявам, че мога да играя само по един етап от рали. Другите са достъпни след като ги изиграя в Championship mode. Е, това е поносимо. Учудването ми обаче бързо ескалира в негативната гама, когато констатирах, че в Stage не са ми достъпни и настройките по колата. Като капак на всичко автомобилът не търпи никакви повреди. Извод: този режим на игра яко СМУЧЕ. Следствие: като един истински „най-добър и бла-бла (виж по-горе) пилот" се отправям към един истински и предизвикателен шампионат.

Рейтинг 8.6

Графика	■■■■■■■■■■
Звук	■■■■■■■■■■
Геймплей	■■■■■■■■■■
Изкуствен Интелект	■■■■■■■■■■
Мултиплейър	■■■■■■■■■■

Производител: Codemasters
Разпространител: Codemasters
Жанр: Рали симулатор
Сайт: www.codemasters.com
PC: PIII 800, 256MB RAM, 32MB 3D Video
Брой дискове: 3
Сложност: Висока
Ценност за жанра: Средна
Време за усвояване: 1час
Масовост: Средна
Прилича на: Colin McRae Rally 2

И така: Championship mode. Това е правилният CMR 3. В шампионата имам възможност да започна игра само с Colin. При това, тъй като играта е правена преди той да подпише новият си договор със Citroen, колата, която управлявам е Ford Focus WRC RS2 - ще получа правото да карам друга кола, ако завърша пръв в съответното рали. Возилата, които мога да „отключа" са доста, включително и някои доста забавни, но затова ще ви разкажа по-долу. След като си избирам автомобила, минавам в Service Area, където си правя настройките, но в тоя ранен етап на играта те не са много като възможност - различните екстри по окачването на автомобила, скоростите, двигателя и гумите стават достъпни, след като завършите някое рали. Другата разлика в сравнение с предишната версия е, че не можем да пипнем толкова детайлно нищо по самият автомобил. Например, в CMR2 за фино настройване можех да местя плавно даден плъзгач. Сега разполагам с три възможности: минимално, максимално и средно положение. Явно целта е постигане на по-голяма степен на реализъм, тъй като в ралитата нищо не се ремонтира и настройва на междинните етапи, а просто се сменя с ново, вече настроено по оптимален начин. Има страшно много неща, които става възможно да се настройват в те-



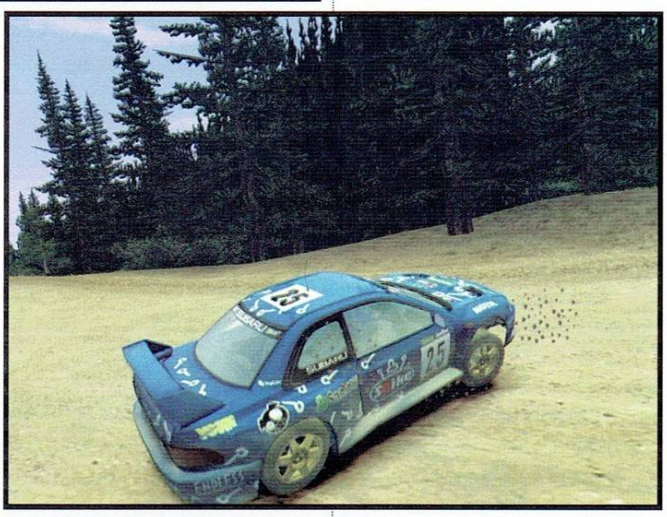
чение на играта. Като се започне от 10-те различни типа гуми, мине се през 3-те вида турбо, баланс на спирачките и настройки на окачването, та се стигне до смяна на купето с по-леко или тежко - в зависимост от трасето. И така, всичко е готово, настроил съм колата, усещам мириса на победа във въздуха. Но дали с нея сме от една порода или ще иде в колата на друг? В Service Area има малко етапче, на което може да се тестват настройките. Тествам и отивам на старта.

Изчаквам анимацията на минаването форда през старта, ръкопляскането на публиката, броячът пред мен започва да цъка от 4 до 0. ГАЗ!

CMR 3 е най-трудната игра от поредицата. Един приятел твърдеше, че е невъзможна дори с волан и се отказа от нея. Чак невъзможна не е, но ако наистина автомобилите от WRC са толкова своенравни, се радвам, че не се е събнала детската ми мечта да се кача в някой от тях, защото сега щяхте да ми ядете житцето. Колите занасят твърде много, трудно е да ги настъпиш здраво, освен на малкото и не особено дълги прави, завиването с висока скорост си е истинско изкуство, а набиването на спирачка в неподходящ момент се наказва с моментално с обръщане на 180 градуса. Управлението с клавиатура е невероятно предизвикателство, а перфектното усвояване на комбинацията спирачки-газ при влизане и излизане от завоите е разковничето към доброто класиране.

Средна скорост над 90 км/час на етап едва ли ще постигнете, но пък усещането е много истинско. Физичният модел е добър, колата се държи специфично и със своеобразна стабилност на различните настилки.

Геймплеят като цяло е максимално доближен до истинското рали, но това се усети най-истински, когато започнах първия специален етап. Още със светването на 00 на брояча, настъпвайки газта задницата на моя Фокус започна леко да се суче. Овладях я и продължих напред, чакълът се носеше под мен и биеше по окачването с дразнещ тракащ звук. Усещането за скорост в CMR3 е много добро. Може би, защото трасетата са сравнително тесни и с периферното зрение постоянно забелязвах прелитащи покрай мен дървета, рекламни табели и фенове. Няма Motion Blur, като в последните две състезателни игри, които съм играл, но той се компенсира напълно от всички тези обекти, които виждах до себе си. Много приятно и отново казвам (за пореден път) много истинско. Наслаждавах се на това до първият завой. И там с отработени и почти инстинктивни действия, заучени от предишната част на поредицата настъпих спирачката леко, подадох газ, за да поднесе автомобила в желаната от мен посока и... излетях от пътя. Завоите в тази част са най-голямото предизвикателство, с което съм се сблъсквал. Трябва да се взимат ВНИМАТЕЛНО!



Действието на всеки метър от завоя трябва да е изчислено прецизно и да е изпълнено точно. Честно ще ви кажа, че по-прекрасно не съм се чувствал с никоя друга рейсинг игра. Беше ме страх. Беше ме страх да не излетя от пътя, но и да не го взема твърде бавно и да изпадна назад в класирането. Беше ме страх да не изпусна завоя, беше ме страх дали не влизам много отвътре и да ме изненада някой крайпътен камък или табела на излизане от виража. И не мога да ви опиша удоволствието, когато излизах без проблеми, преборил се с това предизвикателство и натисках газта в очакване на следващото. И то идва, колата отново поднася леко, съвсем бързо чукване на ръчната спирачка, на върха на завоя съм, газ... Докато играех разбрах въпросът от първата реклама на CMR3: What Lies Ahead? Постоянно си го задавах и се надявах, че ще го разбера навреме. Не твърде късно.

Шампионатите в CMR 3 са 8: Испания, Великобритания, Гърция, САЩ, Япония, Швеция, Австралия и Финландия. Всяко от тях е разделено на 3 дни. През първия има 3 специални етапа, в началото на втория -

workshop.headoff.com

Colin McRae е роден на 5 август 1968, в Ланарк, Шотландия. Син на 5-кратен рали шампион, той започва своята състезателна кариера на мотоциклет. На 13 годишна възраст вече има няколко спечелени юношески състезания. През 1986, когато е на 16, започва да прави тестове с автомобили. На миналогодишното рали в Кения той постигна своята 25-а победа в Световният Рали Шампионат и стана първият човек с толкова успешни стартове в историята на рали състезанията. Наричат го „Най-успелият рали пилот, раждал се някога."

Списъкът с титлите му включва:

1991 и 1992г. - Шампион на Британия.

1995 - Световен Шампион на ФИА

1996 - 1-во място в „Азия-Пацифик"

1998 - 1-во място в „Азия-Пацифик"

От 1998 година той неизменно е в челото на класациите и продължава да кара с настървение.

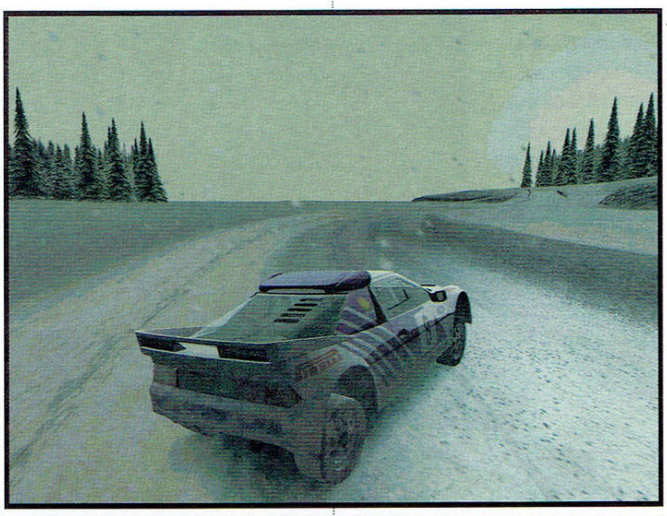
В момента Colin кара Citroen Xsara.

сервиз и още 3 специални етапа и на третия ден вечерта идва супер специален етап, на фарове, където карате на едно трасе срещу противник. Специалните етапи са по-дълги от тези в CMR 2. Странното е, че в сервиза можех да правя само промени в настройките, но не и да избирам какво точно да ремонтират механиците ми. В началото на етапа виждах какво има счупено по автомобила и си правех сметката как да карам. Колкото до щетите по колата - дал бог. За експеримент се поблъсках малко, установявайки с всеки следващ удар как колата става все по-неуправляема. Всичко се мачка, врати се отварят и късат. Ръсих брони и спойлери и пръсках стъкла, докато накрая не ми изхвръкна предната лява гума и бях принуден да се откажа.

Хубавото е, че интерактивността е повишена спрямо предишната версия, вече много порядко се натъквах на „бетонни" храстчета и маркировъчни ленти, разните бали сено, знаци, табели и прочие просто ги помилаш и продължаваш, макар и понякога с редуцирана скорост.

Графиката е на очакваното ниво, но е гладна за ресурси. На компютър под гигахерц и карта под класа на Radeon 9000+ или GeForce 4 играта едва ли ще ви смае с визия, защото част от ефектите, които поддържа играта няма и да ги видите. На максимални видео настройки обаче ще се насладите на страхотен модел на автомобила, качествено изобразени трасета, всички ефекти при карането - огъване на ламарини, пушек, прах и пръст след колата, огън, излизащ от ауспуха и невероятно реалистичните модели и движения на пилота и навигатора вътре. Публиката няма да я коментирам, аман от грозни спрайтове. Но може и да е за добро - едва ли някой е печелил победа, зяпайки знойните мацки в публиката...

Задължително трябва да се види каква диря остава колата в праха на Австралия, а когато не стартирах от първа позиция се

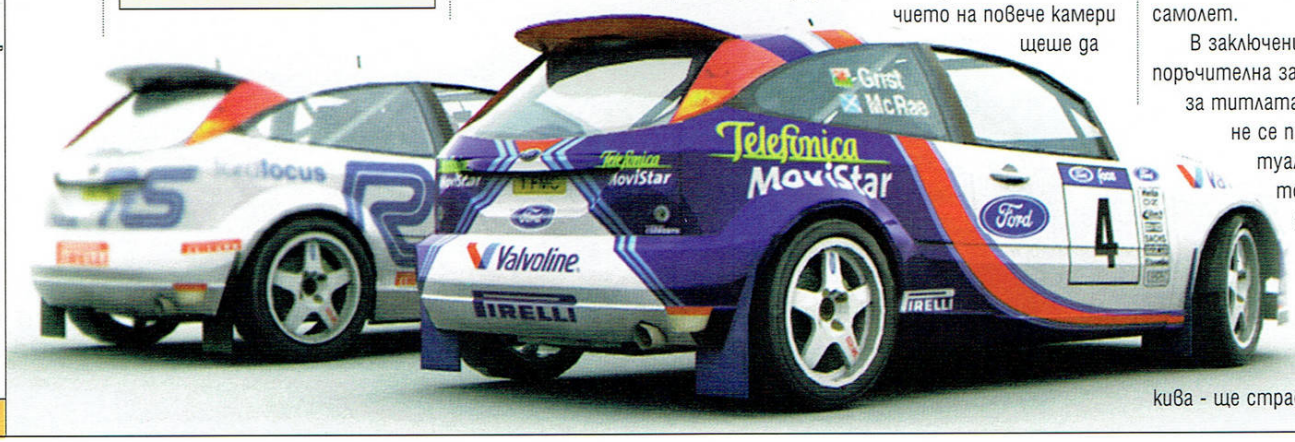


виждаха дори следите на тези, които са минали преди мен. В дъждовно време капките по стъклото се размазват абсолютно реалистично от чистачките, фаровете се отразяват в асфалта, а зад колата хвърчи вода като из ведро. Може би наличието на повече камери щеше да се отрази добре, защото 3-те (с видимост над цялата кола, от купето и от предния капак) са недостатъчни.

Звук, както може да се очаква - различните двигатели звучат характерно, изобщо всичко, което се очаква от звука в подобно заглавие си е на мястото.

Автомобилите, възможни за „отключване" са доста. Казах за Ford и Citroen, освен тях има MG, Fiat, Skoda, Mitsubishi, Subaru и някои много интересни превозни средства, до които за съжаление има достъп само с cheat-ове, като например бъги, танк и дори самолет.

В заключение: играта е препоръчителна за всеки кандидат за титлата „Най-бла-бла (да не се потретвам) виртуален пилот", защото след CM 3 всяко едно друго рали ще ви се стори лесно. Тази игра е за професионалисти, ако не сте такива - ще страдате!



Neverwinter Nights

Shadows of the Undrentide

Автор: Whisper

Мина една година от излизането на Neverwinter Nights – играта, която всички фенове на Bioware чакаха със затаен дъх. Факт е, че NWN не предизвика онзи абсолютен фурор, съпътстващ Baldur's Gate и Baldur's Gate II. Дали заради факта, че играта бе изцяло базирана на правилата от 3-тата ревизия на D&D, дали заради малко поразтегната история, дали заради сериозните изисквания към конфигурацията, но Neverwinter Nights не се превърна в новия Baldur's Gate. На мен играта много ми хареса (естествено и аз имах своите забележки към нея), но много от моите познати – любители на ролеви игри, изразиха недвусмислено разочарованието си от нея.

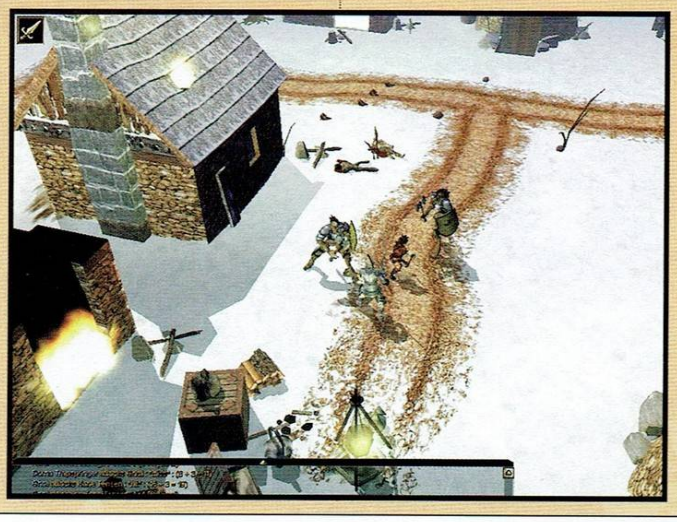
Сега, след една година и над 10 000 създадени от играчите модули (която бройка означава, че играта все пак се е харесала на повечето хора), които обхващаха целия диапазон от невероятно глупави до великолепни, на пазара излезе и първото официално продължение на NWN – Shadows of Undrentide. За моя голяма радост то добави в NWN именно онези неща, които на мен лично ми се губеха в оригинала.

Преди да започнем с прегледа на играта, държа да отбележа, че историята в SotU няма нищо общо с тази от оригинала. Всъщност действието в продължението започва малко след началото на заразата в **Neverwinter**, така че историите вървят почти паралелно. Тук трябва да изтъкна и още една съществена подробност, която е следствие на по-горното изречение – приключението в Shadows of the Undrentide е предвидено за първо ниво герой. Знам, че това ще разочарова онези от вас, които в продължение на седмици са развивали и екипирали любимият си магьосник/паладин/рейнджър, но не забравяйте, че именно процесът на създаване и развитие на героя е солта в ролевите игри. Освен това ще имате възможност при създаването на героя си да се възползвате от някои от новите skill-ове и feat-ове (които са над 30), включени в SotU. Тези от вас, които искат да си спестят това готварско удоволствие, могат все пак да започнат и със стария си герой. Гарантирано ще преминавате през враговете си като, ами като 18 ниво герой през първо ниво врагове.

Рейтинг	9.3
Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: Bioware
Разпространител: Atatri
Жанр: РПГ
Сайт: www.atari.com
PC: PIII 800, 256MB RAM, 32MB 3D Video
Брой дискове: 1
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Средна
Време за усвояване: 1 час
Масовост: Средна
Прилича на: Neverwinter Nights

И така, играта ви запраща в отдалеченото селище Hilltop, където вие сте старшият ученик на джуджето-магьосник Дроган. Бивш авантюрист и участник в не едно и две приключения, през последните години старият маг се е посветил на обучението и тренировката на млади и перспективни герои. В деня на вашето последно изпитание обаче се случва нещо ужасно. Докато със съучениците си обсъждате какви геройства и подвизи ще вършите, чувате крясъци и шум на битка, над които се извисява гласът на Дроган, изричащ заклинания. Бързо се притичвате на помощ, но в момента на пристигането ви джуджето е повалено от отровно острие. След като отблъснете нападателите, не без помощта на непознатата Аяла, вие научавате какво всъщност се е случило тук. Освен ваш учител, Дроган през целият си живот е бил член на Арфистите – тайно общество от бардове, магьосници и бойци, борещи се срещу всички прояви на злото във Фаерун. Аяла, също член на това общество, ви разказва набързо за четири артефакта, оставени на съхранение при джуджето-магьосник. Именно тези предмети са били целта на атаката, и както



worlshop.headoff.com

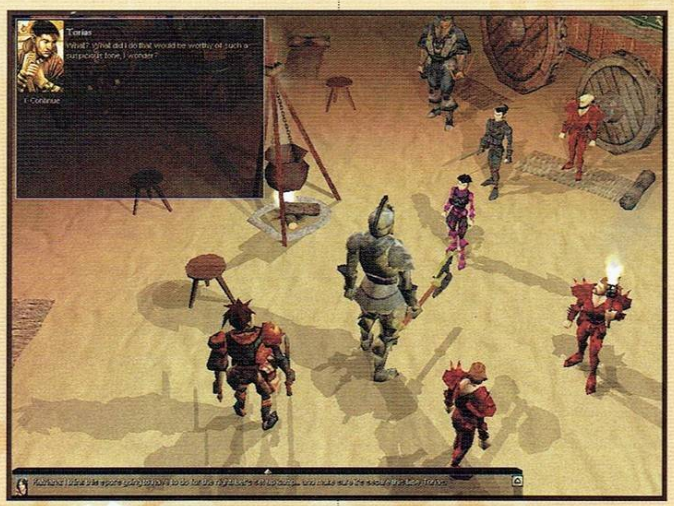
се досещате вашият учител ви възлага задачата да ги върнете. Да ви прилича малко на началото на оригиналната игра? Това всъщност не е важно, тъй като приключението постепенно се развива в далеч по-интересна насока, далеч надхвърляща простото събиране на артефакти. И като споменах „събиране", из нивата се намират доста предмети, които може да трансформирате в жълти парички, а това означава разкарване до ковача. За да ви помогнат в това начинание, създателите на играта са измислили, отново копирайки оригиналната игра, пръстен, който ви телепортира при раненото джудже (вашият учител), не много далеч от ковача. При употребата му се хабят специални кристали, които може да си произвеждате от кварц и някои камъни. След като сте готови, Аяла ви прехвърля обратно. Този начин на транспорт важи само за първата част на играта, така че не пестете много-много кристалите.

Още в началото на играта ще можете да изберете един от ец. За моя голяма изненада, моята спътничка (да, има и женски джуджета, при това без бради) след първото си ниво започна да се развива като *rogue/cleric*, което се оказа доста полезна и интересна комбинация (Divine Power + Sanctuary + sneak attack = много горест за врага). Няма да крия, че дълго време се надявах нейде из играта да се намери още някой спътник, специалист в близкия бой, тъй като *sorcerer* и *rogue/cleric* лесно могат да бият един силен противник, но доста трудно се оправят с множество по-слаби, но такъв така и не намерих. За сметка на това паднах от смях при вида на третия достъпен спътник, (освен полу-орка и джуджето), които беше ... **коболд-бард**! Неговата история е страхотна и адски забавна, и смятам след като приключа с тази статия да преиграя играта с него като спътник. Не мога да не изкажа похвала на Bioware за великолепните henchmen-и, които внасят неповторима атмосфера в играта, напомняща ми донякъде за великолепните персонажи от Planescape: Torment. Може би щеше да е полезно и наличието на някои боец или паладин, или поне рейнджър, за да помагат на физически по-слабите персонажи, но както се оказа, това не е болка чак за умиране.

И докато сме още на темата за спътниците ще изтъкна една новост, липсата на която много ме дразнеше в оригиналната игра и бе причина неприлично често да използвам небогуугодни думи, словосъчетания и жестове по адрес на дизайнерите. Слава на пичовете от Bioware, че са чули „молбите" ми, защото в SotU вече можете да отваряте инвентара на спътника ви, да му давате да носи предмети, ако вие сте достигнали лимита си на товароподемност и – най-важното – можете да го екипирате с предметите и оръжията, които намирате по време на приключението си. Това, уважаеми читатели, придава съвсем нов облик на играта, защото няма да се чувствате толкова (пре-)Ебе Санд, ако намерите някои брутален лък, който вие (естествено) не можете да ползвате, защото сте *човек-магьосник*, но пък вашият спътник *rogue* с удоволствие би привел в упот-

съучениците си за спътници (henchman). Именно тук се натъкнах на един странен момент – от тримата ви съученици (джудже *rogue*, полу-орк *sorcerer* и човек *paladin*) само първите двама бяха достъпни! Тъй като аз започнах със *sorcerer* имах остра нужда от боец за спътник, но паладинът не беше „за продан". Естествено избрах, джуджето, тъй като правилно развитият *rogue* с течение на играта може да има дори по-голям *armor class* от облечен от горе до долу в метал бо-

реба. Само като се сетя колко пръстени, брони, огърлици, роби, шлемове, щитове и оръжия бях принуден да продам в Neverwinter Nights, защото не можех да ги ползвам, а моят другар по оръжие (*жена-бард*) ходеше гола и боса (само не ми казвай, че ти е било ЧАК толкова зле – бел. ред.) като последния прошляк и докато аз се биех с +3 меч, тя



размахваше някакъв пършив лък. Добре поне, че песните ѝ бяха по-ужасни от лъка, та по-голямата част от гадините се разбягваха панически още щом я чуеха, иначе едва ли щяхме да добутаме до края на играта. Но стига спомени, важното е, че вече ще можете да екипирате качествено спътника си, така че той да ви бъде максимално полезен във всяка ситуация.

Тук – така смятам – е и мястото да споменем за една друга новост, която ще ви допадне, а именно – вмъкването в играта на т.нар. „prestige classes". За да може даден герои да развие някои от тези специални класове, той трябва да отговаря на определени изисквания. В настолната ролева игра има стотици престижни класове, но от Bioware са избрали 5 от тях, които да бъдат включени в първото продължение, а именно Arcane Archer, Shadowdancer, Blackguard, Harper Scout и Assassin. Ще си призная, че не пробвах нито един от тези класове, защото исках да видя как ще мина с чист Sorcerer, но задължително ще експериментирам тях в следващите седмици. Между другото прави впечатление, че сред новите класове най-мощните са тези, предвидени за evil персонажи. Дори и в самата настолна игра Blackguard-а и Assassin са доста могъщи класове. Особено първият, който е нещо като зъл паладин, по-черен дори от Мартин Лоурънс. Препоръчвам на всички да пробват Shadowdancer-а, тъй като този персонаж има някак си най-привлекателните умения от ролева гледна точка. Най-голямото разочарование за мен сред престижните класове е Harper Scout-а, който в настолната игра е доста правилен клас, но в играта, поне на пръв поглед, изглежда по-безсмислен от всички останали. Да ме прощават Арфистите, ама едно от най-мощните ти умения да е възможността да правиш отвари за временно покачване на сръчността (Dex) или обаянието (Cha) някак си не изглежда много вдъхновяващо, особено на фона на уменията на другите персонажи.

Подобрения има и при мултиплеъра. Първо малко напътствия как да си го пуснете, защото се оказа не съвсем проста работа. За всеки компютър в мрежата трябва да имате уникален сериен номер за играта – серийните номера се пазят във файла nwncdkey.ini. След това, един от вас създава сървър, като ако сте на постоянен Интернет – изключвате мрежовия кабел/кабелния модем, докато не се стартира сървъра, след което го вкарвате пак. Сега вече могат да влезнат и останалите играчи.

В самия мултиплеър също има приятни подобрения. Преди, когато лидерът на партито говореше с някой, останалите нямаха друг избор освен да стоят и да чакат. Сега, освен че репликите и на двамата говорещи се изписват над главите им, никой не ви задължава да стоите – можете да си правите каквото искате друго, досущ като в Диабло-то. Също така, преди experience се даваше само на един от героите – докато тук при изпълнение на куест всички взимат exp, а при убиване на врагове – взимат всички, които се намират в зоната на битката. Неприятно, но неизбежно е деленето на опита – колкото по-голяма група сте, толкова по-малко опит качвате от битки. Друг пример – моят друид реши да излекува няколко ранени в градската зала – въпреки, че бяхме група герои точки опит получих само аз, което ми позволи да вдигна ниво преди другите ;).

Като добавим към всичко казано дотук над 50 нови магии, включващи и моите любими заклинания на Bigby (играйте *wizard* и ще разберете за какво говоря), повече от дузина нови създания, сред които се открояват Сфинкса, Базилиска и Балора, трите нови терена, подобрената система за скрипт-ове и липсата на някакви сериозни бъгове, и ще имате една игра, за чието придобиване няма да се разкайвате нито миг. Всъщност лошата новина е, че всичко, което новият експанжън ни дава трябваше да го има в самата Neverwinter Nights, така че първото продължение да бъде не просто дооправяне и усъвършенстване на оригинала, а негова надстройка, но нека не униваме, а да видим какво ще ни донесе второто продължение. А до неговото излизане спокойно можете да заделите 30-40 часа за Shadows of the Undrentide – уверявам ви, няма да съжалявате за нито една секунда от тях.

workshop.headoff.com

Disciples II

Guardians of the Light

Автор: Duffer

Казано честно въобще не исках да се забърквам в цялата тази каша... Да, Кловис се казам. Какво? Малко женско звучало ли? Не, не съм гей. Скаут съм. Какво?Не ми личало ли? Ами след цялата патаклама в Невандаар вече никой не прилича на себе си. Велика война след Велика война - а вие си мислехте, че Афганистан бил голяма работа.

Та, както казах, хич не ми беше работа да се забърквам. Но тук е така - никой не те пита. Хващат те за врата, бутват ти някакво оръжийце в ръцете и хайдеее - всички на мелето...

Вижте сега, не ме разбирайте погрешно - мен това ми е работата - да се бия. И във войните на Тъмното пророчество участвах, знаете. Да, когато Утер - онова хлапе, обсебено от шефа на демоните Бетрезен - почти унищожи Империята - и тогава се бих. И сега се бия. Но вече за господаря Емри - той поне е готин (само да напомня, НЕ съм гей. Макар че, то пък от един път не се става...). Истински паладин. И наистина се е заел да обедини Империята - е, поне това, което е останало от нея, след като я минаха Немъртвите и Демонските орди... И няма да му е лесно, мисля аз... Никак няма да му лесно...

Кловис - имперски скаут и по неволя герой в Gardians of Light, експанжънът на не-е-истина-колко-забавната-игра Disciples 2, made in Strategy Fisrt...

Рейтинг	7.0
Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: Strategy First
Разпространител: Strategy First
Жанр: Походова стратегия
Сайт: www.disciples2.com
PC: PIII 600, 128MB RAM, 16MB Video
Брой дискове: 2
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Средна
Време за усвояване: 30 минути
Масовост: Средна
Прилича на: Disciples 2

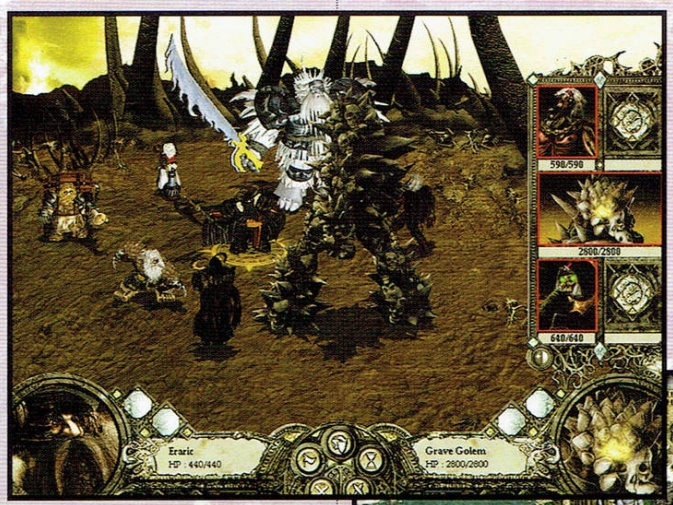
След като първата част отнесе ироничната награда „Най-добрата игра, която никой не игра" на Gamespot, всички бяха отписали този достоен конкурент на „вечния" Heroes (по нашенско Хируса). Но пичовете от Strategy First успяха да ни изненадат - не само направиха продължение на играта, но сега излизат и с един не лош експанжън - всъщност два, но за това после.

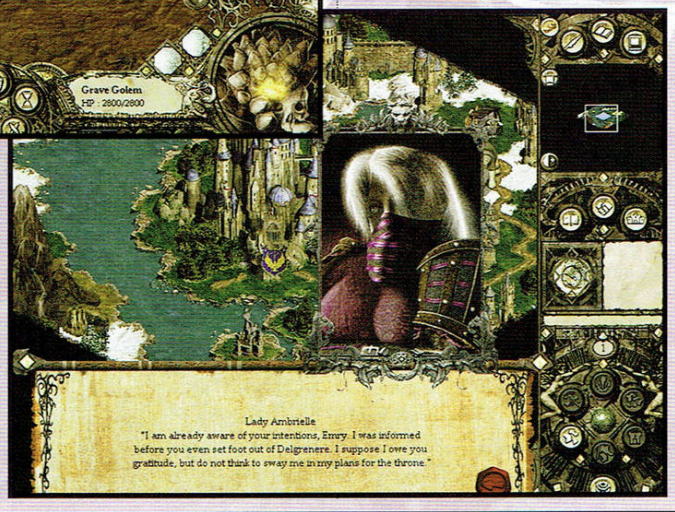
За незапознатите - Disciples II е походова стратегия с геймплей, леко наподобяващ добрия стар Heroes of Might and Magic, но разнообразен с някои свежи подобрения.

Накратко, цялата шумотевица се развихря в света на Невандаар - раздирано от конфликти място, където четири фракции се борят за надмощие - Планинските кланове, Немъртвите, Демоните и Империята.

Разиграли се в Disciples 2: Dark prophecy Велики войни са оставили след себе си един потънал в руини свят - разпокъсан и горящ, където остатъци от враждуващите армии продължават вяло да се сражават една с друга без някоя да взема сериозно надмощие.

Обсебен от архи-демона Бетрезен, кралският наследник Утър почти е успял да разруши Империята. Сега остатъците от човешкото кралство са под владението на трима благородници - паладинът Емри от Абрисел, Лейди Амарел и леко лудият граф Флеймъл Кроули. Всеки един от тях иска ованкантения след смъртта на Утър имперски трон





и навярно сънува как съперниците му носят закуската с вестник и поклон сутрин.

Планинският клан от друга страна се бори за собственото си оцеляване - Вотан, върховният бог на Кланове се явява и пожелава изпълняването на Рунически ритуал, но Loremasters, които трябва да се погрижат за това, са загинали до един в катаклизмите, съпътстващи Великата война. Така заварваме Невандаар в началото на настоящия експанжън.

Технически замисълът на Guardians of Light опасно се докосва до евтините маркетингови трикове на 3DO с техните безкрайни експанжъни на Heroes III - едно, че две, че три и повече приключения на Тарнум, до пълно втръсване на идеята. Въпреки че не изисква инсталация на оригиналната игра, експанжънът на практика дава възможност да се играе само с две от расите - Империята и Планинските кланове. Другите две раси участват, но само като управлявани от компютъра опоненти. За самостоятелните кампании на Немъртвите и Демоните ще трябва да изчакаме до края на юли, когато е предвиден да излезе и вторият експанжън - Servants of the Dark.

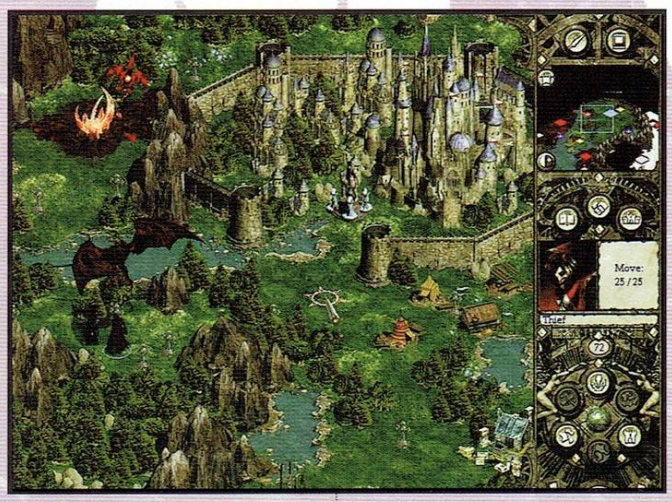
На пръв поглед изглежда странно, че GoL включва и двете оригинални кампании на Кланове и Империята от Dark Prophecy.

Аз, разбира се, направо се засилих да играя новите мисии (изкарал съм си оценката, когато си му е било времето и не ми се налага да си преговарям старата история). И тогава нещата изведнъж се изясниха - изскочи един любезен надпис: „Имате ли развит лидер 10-то или по-високо ниво? Нямате си? Ами тогава достъпът е временно забранен - развийте си съответния юнак и заповядайте отново!"

Слава богу от Strategy First са помислили за хората, които нямат време и/или желание да преиграват изцяло старите кампании. За нетърпеливите да видят продължението на историята (като моя милост) вариантите са общо взето два - или експорт на вече развит лидер от стар сейв или малък круиз из директориите на CD-то с играта. Там има една директория Bonus, в която се нахождат по 3 развити герои за всяка раса. Копирате съответните файлове в под-директорията Exports на инсталираната игра и готово - имате достъп до нивата на експанжъна.

Самата кампания обаче оставя леко горчив вкус в устата. Първо, двете кампании са по-скоро мини-кампании - включват цифром и словом по 3 карти на раса. Но спокойно - нещата не са толкова лоши, защото картите... ех картите... Те са нещо безумно.

Игралите предните части може би си спомнят, че столицата на всяка раса се охраняваше от уникални единици - с трицифрено число жизнени точки и умопомрачителна щета, което правеше превземането на такъв град почти невъзможно. Е честито - тук още на втората карта ще ви се наложи да превземате град, в който се е заклещил един от основните гадняри - лудия граф Кроули. Въпросният има някакви си 1000 жизнени точки и нанася мама си трака и щета. Това обаче все още е предястието!



За десерт имаме демона Небриос с 2600 жизнени точки и масовата атака, от която още сънувам кошмари. Въпросният десерт освен това е сервиран с гарнитура от развити до последно ниво единици, всяка с около 900-1000 точки здраве.

Да обобщя - изиграването само на една от картите (всъщност първата) ми отне около 5 часа, и то на средна трудност. Така, че ако трябва да се определи с няколко думи GoL: **„Това е Disciples 2 за напреднали„**

Принципно продължението, обект на днешната дисекция, няма бог знае колко нови неща. Няма нови единици и нови магии, а трите нови специални единици са управлявани от компютъра противници. Повечето нововъведения са чисто технически - предимно дребни промени в AI и геймплея. Вече има опция за незабавно решаване изхода от битката, което малко ускорява дразнещо мудния темп на игра - обект на доста критики в предната част.

Похвално е, че авторите на играта са сложили генератор на случайни карти. Същият е изложен на „видно" място - разбирай в неосветено мазе, без стълби, забутан на дъното на стар шкаф с надпис на вратата „Внимание, леопард". Просто въпросният генератор се разполага в дебрите на редактора на карти и човек трябва да положи известно старание, за да достигне до него. За сметка на това интерфейсът му е максимално опростен, дори бих казал постен.

Измежду другите нововъведения са поддръжката на разделителни способности до 1280x1024, възможност за просвирване на mp3 мелодии по желание, вместо заложените в играта, както и възможност за създаване и игра на големи карти (120x120 и 144x144 - такива направо няма да имат изиграване!)

Поосвежен е интериорът на столиците на Империята и Планинските кланове, включени са 3 нови музикални теми, както и 16 нови самостоятелни сценария (карти за игра в мрежа).

В заключение - това е игра основно за die-hard фенове - в никакъв случай не е лоша, но не предлага достатъчно нови неща, за да привлече вниманието на някой, който не е играл вече някоя от Disciples игрите.

worlshop.headoff.com

WarCraft III

The Frozen Throne

Автор: Balrog

Е то, че след известно трепетно очакване, което за почитателите на тази феноменална игра се източи бавно-бавно, като охлюв по склона най-после така желаното допълнение вече е факт. Без да навлизам в излишни лирически отклонения и да пръскам красноречие – тази игра просто не заслужава точно моето красноречие – ще се мина направо към същината. Ако не мога да бъда забавен, то поне да ви бъда полезен.

И така. Експанжънът логично започва там, където оригиналната игра свършва. Големите гадни зли демони (или поне по-голямата част от тях) са изритани от света и всяка една от расите е заета със създаването на нов дом, някъде из онези парчета земя, които все още не са „заселени" с Неживите. Както вероятно се досещате, такива земи са къде.

Кампанията стартира с Нощните Елфи. По-голямата част от тази природосъобразна нация е погълната от опитите да излекува гората от „лаките" на последния сблъсък. На фона на тази идилия изпъква новият герой на расата, който е и водещата фигура в кампанията Warden Maiev, чиято цел като че ли е да завлечете Illidan обратно в кафеза за поне още 10 000 години...

Прокудения Illidan обаче има друго виждане за света и преследвайки тази своя визия призовава от морските дълбини своите нови последователи Naga, определени да бъдат инструмента на отмъщението му.

Така е положено началото на новите катаклизми, онагледено във въвеждащото интро и първото ниво от кампанията на Елфите. Та, в случай, че не сте разбрали е и първа в играта. В хода на развитието на кампаниите ще разгледате конфликта от всички страни, ще го изиграете с различни раси и герои и накрая ще имате цялата история.

Междувременно ще опознаете новите за всяка раса единици, а ако искате да сте малко по-подготвени, когато се впуснете в завладяващия свят на Frozen Throne прочетете тази статия. Започваме с...

Рейтинг 8.9

Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: Blizzard
Разпространител: Vivendi
Жанр: Стратегия
Сайт: www.blizzard.com
PC: PIII 600, 128MB RAM, 16MB 3D Video
Брой дискове: 1
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Средна
Време за усвояване: 15 минути
Масовост: Висока
Прилича на: WarCraft III

Расите

Те разполагат със специфични заклинания, магьосници, уникален герой, сгради и някои предимства (могат да плуват в дълбоката вода), изобщо – всичко необходимо за една обособена, самостоятелна раса.

Единственият ѝ проблем е, че не е добре балансирана спрямо останалите, но тя така или иначе присъства само в кампанията, с нея не може да се играя в мултиплейър. Какво имам предвид под дебаланс? Ето ви пример: за 4 лимит, 225 злато и 55 дърва получавате единица с 1080 здраве, поражение 33-39 и 2 heavy armor. И НЕ ИЗИСКВА ъпгрейд на замъка! А това, както и само разбирате е нещо повече от „много".

Кампаниите

Почитателите на традиционните RTS игри е добре да са наясно, че сингълплейърът в FT не прилича много на познатите ни стандартните кампании от RTS. Да, има мисии от типа „построй база тук, събери ресурси, унищожи другата база там", но повечето въобще изключват събирането на ресурси, в други пък не се строят сгради.

От Blizzard са успели да имплементират в кампанията си някои от най-популярните режими на игра в Battle.net като Tower Defense или Capture the Flag, което е похвално, защото показва, че не е трудно да направиш ниво в кампанията, което е там само заради удоволствието, което носи на играча.

Цялата идея на играта е фокусирана върху малките, добре сглобени групи. Някои от мисиите могат спокойно да бъдат съркани с ниво от Diablo, но с повече единици и по-належаща нужда от тактическо мислене.

Извън главните три кампании, които следват сюжетната линия на Frozen Throne се намира Оркската кампания. Blizzard са сметнали, че зеленекожите симпатяги просто нямат място в основния сблъсък. Това е решение, което можем само да адмирираме, защото тази кампания се равнява на точно два часа абсолютно, тотално, превъзходно, култово забавление. Тя си е едно съвсем нормално RPG. Не, не точно нормално – това е най-доброто H&S RPG, появявало се в скоро време на гейм-сцената. Приемете го като черешката на тортата, пуричката в мелбата, душата в рая, а... мдам, нататък е ясно.

А сега напред към останалите раси:

Хората

Blood Mage – това е новият герой. Великолепна бойна машина. Идеален за изтребване на противниковите стрелци, кули и ферми. Когато стане напечено винаги може да спаси най-важните единици с помощта на Banish (вж. - таблицата)

Spell Breaker – вероятно най-небалансираната единица появявала се някога. Магьосник, особено ефективен срещу всичко, което каства някакви позитивни или негативни заклинания. В общи линии той се грижи за това вашите единици да са добре окичени с положителни заклинания, а лошите да са зловещо кърснати. Имунитетът му срещу магии го прави просто месомелачка за всичко, което се ползва от Magic Attack. Умението му да нанася поражение и върху маната на единицата го прави уникално добър юнит за обездвижване на вражески магьосници (за подробности виж таблицата).

Dragon Hawk - ефективен срещу всичко що лети (макар да е всеизвестно, че не всичко, което хвърчи се яде). Притежава Aerial Shackles, с който изолира произволна противникова единица докато Жирокоптерите отнасят останалите. Освен това е незаменима подкрепа срещу тежко окулени противникови бази, заради умението Cloud (вж. - таблицата).

Gyrocopter - вече струва само 1 лимит, строи се зверски бързо, скоростта му е увеличена, а с новите ъпгрейди (вж. - таблицата) е незаменим при разкриването на противникови невидими единици и справянето с въздушните заплахи.

Siege Engine – танковете „не са това, което бяха". Освен, че са здрави и са с Fortified Armor (с броня като на сграда), тези прелестни машинарийки могат да стрелят по максимум 10 въздушни цели – ЕДНОВРЕМЕННО! Не правят колосално поражение, но ако са 3–4 спокойно могат да се сборят с 5–6 Wind Rider-а и да ги победят (за подробност виж таблицата).

Griffin Rider – Внимание! Грифоните вече нанасят „магическо поражение", което ги прави абсолютно безполезни срещу Дриади, Infernal или други единици, имунни на магия. Но са особенно ефективни срещу тези с Heavy Armor (за подробност виж таблицата).

Mortar Team - джуджета са отново на линия, този път – поразрушителни отпреди. С помощта на две от тях, разположени както трябва, можете да разстреляте противниковите войски само благодарение на splash damage-а. Заедно с танковете, Gyrocopter-ите и Rifleman-те, те образуват доста ефективна група, справяща се с врага от разстояние.

Елфите

Warden – бойната машина на елфите. Идеален за саботаж на противниковата икономика и за „разузнаване с бой", при трето ниво Blink (виж таблицата), на практика е почти неуязвим.

Mountain Giant – танкът на елфите, два или три такива в комплект, с няколко стрелкини могат реално да изметат от ли-

workshop.headoff.com

цето на земята почти всякаква наземна и въздушна войска. Гигантите отнасят боя, а на задна линия стрелкините нанасят тонове щета. Умението Taunt (виж таблицата) помага на Гиганта да отклони противника от идеята да атакува хилавите стрелкини. Това е една смазваща комбинация. Гигантите са ефективни и срещу сгради.

Faerie Dragon – изтребителят на елфите. Този дракон е най-силното оръжие на расата срещу противниковите заклинатели, винаги е полезно да водите няколко такива със себе си, прерязвайки по този начин притесненията си от главоболия като Slow, Curse и Blood Lust (за повече подробности виж таблицата).

Новото при сградите на елфите е, че вече дори и вкоренени казармите и кулите им могат да се бият ръкопашно, което прави расата трудна за ранен ръш. На всичко отгоре кладенците вече регенерират нивото си през нощта два пъти по-бързо.

Орките

Shadow Hunter – комбинацията SH и Грънтове е смазваща. С помощта на healing wave, той може да ги подържа в добра кондиция, докато дойде време за Spirit Walker-а и неговия Spirit Link, който да направи от челните ви 3 Грънта бойна машина с 3020 здраве. Самият факт, че Shadow Hunter-а е „стрелящ" герой, а в оркския град се продава Orb of Lightning го издига сред фаворитите за титлата „най-правилен първи герой". Като включим в рамките на тази картинка и Big Bad Voodoo, играта определено придобива грозни краски (повече подробности за уменията – в таблицата).

Spirit Walker - новият магьосник на Орките. Великолепен като подържаща фигура в късния етап на играта, защото всичките му заклинания са особено ефективни когато имате групичка от грънтове, таурени или други тежки създания. Освен всичко останало е неуязвим за физически атаки, което го прави брилянтен за разузнаване. Най-ефективно се ползва ако имате 2-3 таурена. Последната му магия се превежда като „съживи таурен за 250 здраве, на всеки 25 секунди".

Troll Batrider - единственият ефективен отговор на Орките срещу атака по въздух. Batrider-а е доста бърз и нанася значителна щета сред добре сгъстените противникови редици, благодарение на Unstable Concoction. А и може да се ползва за обездвижване на противниковата защитна линия благодарение на умението си Liquid Fire (виж таблицата).

Troll Berserker - завръщането на Берсерките от WarCraft II. Тук той е ъпгрейд на Troll Headhunter. Копиеносец. Особено ефективен е срещу... всичко, за което можете да се сетите. Ако го държите на разстояние от боя (без да се набива на очи) можете за норматив да разстреляте произволна единица. Единственият му недостатък е, че при включен Berserk (виж таблицата) умира бързо, а ограничения му обсег лесно го завлича в мелето.

Demolisher - катапултите са си същите, но с новия ъпгрейд Burning Oil са много по-ефективни срещу пехота. Особено срещи малките единици, като Стрелкините примерно.

Един от другите нови бонуси на Орките е ъпгрейдът, който дава на Burrows и Towers Fortified Armor – изключително необходим, имайки предвид новите типове щета и промененте стойности на пораженията спрямо FA. Като прибавим и намаленото време за строеж на кулите искам да видя как се Tower Rush-ва Орк.

Неживите

Crypt Lord - този герой определено беше нужен на Неживите. Истински танк, той изнася боя. С помощта на Impale (виж таблицата) и няколко гула можете да убиете почти всеки „крип" на картата, а в по-напреднал стадий да обездвижите противниковите единици за 2 до 5 секунди, което в повечето случаи е напълно достатъчно, за да ги довършите, или поне да ги нараните дотолкова, че да не приемат боя.

Obsidian Statue - тази единица е просто „СЕЛСКА"! Тя може да се ползва едновременно, както да лекува единиците ви, така и да ги снабдява с мана. Това прави Necromancer-ите и гулите основна бойна сила.

Destroyer – нещото, което винаги е липсвало на неживите е ефективен начин да се борят с магията. Тази единица, сама по себе си, е достатъчна, за да предпазва войската от противниковите заклинания. Тя е имунна на магия, което я превръща в добро решение срещу противникови магьосници.

Frost Wyrm – „минава, големият дракон минава...". Той отново е тук, по-лош от всякога, нанасящ по-голямо поражение, притежаващ нов тип атака. Еднакво разрушителен, както за наземни, така и за въздушни единици. Комбинацията Frost Wyrm и Gargoyle Death Knight е една от най-силните към днешна дата.

Към задължителните за отбелязване новости трябва да изтъкнем факта, че всяка раса си има магазин, в който се продават строго специфични за нея предмети (елексирите за живот, мана и свитъците за Town Portal са универсални), като Orb of Lightning/Fire и пр.

Пълният списък с единиците, уменията, ъпгрейдите и новите сгради ще намерите в табличен вид.

Както винаги, ключовият въпрос е успели ли са Blizzard и тоя път да се справят с баланса на расите и единиците, както са го правили винаги досега, когато са пускали patch или expansion за някоя от игрите си? Изобщо хората се питат: „За добро или за зло са промените?".

Отговорът, според мен, е еднозначен и положителен. Новостите не само промениха играта достатъчно, за да я направят чувствително по-различна с цел да поддържа тя интереса жив, не е само това.

Наличието на специфична за всяка раса единица, която ефективно се бори с магьосниците е огромна стъпка в правилната посока, защото да се играе с магове (става дума и за първи герой и за единици по-нататък) бе силно препоръчителна практика, особено при игра с Хора или Орки. Сега нещата стоят малко по-иначе, защото всяка от расите има глобален начин да се бори с противниковите заклинатели, при това доста унищожително. Някои от вас ще кажат, че с противниковите заклинания и така има начин да се справиш – все пак за какво е Wand of Negation? Но не е точно така – за предметите в инвентара е въведено време за презареждане – Cooldown, тоест не можеш да използваш Wand of Negation 3 пъти в бърза последователност, ами врагът ще има едни 7-8 секунди по време на презареждането, за да си „каже" отново заклинанията и да те сгази. Но това е дребен въпрос. Cooldown-ът внася някои доста по-сериозни и глобални тактически изменения в начина на игра. Как се развиваха нещата преди v1.10 и W3:TFT? Герой с малко войска и два елексира за здраве влиза при криповете, отнася боя, пиейки своевременно две бързи елексирчета и всичко е ОК. Е да, ама не и сега! За да ползвате предмети от един и същи вид ще трябва малко да почакате. Паузата между два елексира за здраве (респективно елексир и health Stone) е 7-8 секунди, което никак не е малко, а често дори – смъртоносно. Всичко това кара играча да е по-внимателни и да наблегне на чисто стратегическият елемент в играта. Защо ли? Ами защото всеки добър играч знае, че бързото крийпване е ключово за успеха. Тук то не може да стане толкова бързо. На всичко отгоре крийповете са станали по-разнообразни, с по-широк спектър от умения, заклинания и аури, които активно ползват. Задължително трябва да отбележа възможността да носите ключови предмети в някои от единиците си – примерно такива, които ще ви помагат срещу определен тип противници (при толкова разнородни крийпове това никак не е за подценяване). А можем да си представим и следната ситуация – били сте се с в някаква теснинка с някакъв мощен крийп и войската ви е доста поочукана, когато другият играч ви напада с пресни сили в гръб. Неведнъж подобно изненадващо нападение е решавало игри. Да, но сега най-близкият пехотинец дава на героя елексир за мана и свитък за лекуване, героят ги използва и войската е готова за нов сблъсък. Разбира се това е само теория, знам. Но въпреки това казаните дотук неща несъмнени внасят нов стил на игра.

Също както и магазините, с които всяка раса разполага. Те, както се оказва, много променят играта тактически и стратегически.

Самия факт, че пазарувате неща като Town Portal, Orb of Lightning, Mana и Heling Potion в самия град е повече от достатъчен. Да се върнем към подобен на предишния пример, който е действителен и съвсем пресен в съзнанието ми:

Аз съм с Орки и се сбивам се с крийповете, когато врагът налазва в гръб с втория си герой и войска. Town-порталирам се в града, купувам Scroll of Speed и Orb Of Lightning, бия един Healing Wave на изпосталелите Грънтове и се втурвам обратно към лошия, който вече е понамачкан от крийпа и на свой ред му влизам в гръб, да види колко е хубаво. За негово нещастие е пропуснал да запомни, че само първият герой има Scroll Of Town Portal. Спуквам от го от бой.

От магазина можете да си купите и Scout Tower-и, които бързо и ефективно да укрепят експанда.

Друго оказващо влияние нововъведение е лимитът (Normal – 50, Low – 80, High – 100). В комплект с магазините и като цяло повишената щета на единиците той прави играта много по-агресивна. Случвало се герой 6-то ниво просто да се изпари когато 10 стрелкини го погледнат накриво. Нещата зависят много повече от войската, отколкото от героя. Както си му е и редът – това все пак е стратегия, не RPG. Героите просто вече не стават, за да изнесат боя и играта на гърба си.

Изобщо, забравете старите тактики. Грабвайте FT, разучавайте и мислете нови. Успех!

що повече – те я дообогатиха. Така, както Brood War направи със StarCraft. Ако питате мен, Frozen Throne ще повлия на WarCraft 3 дори повече.

Казано направо и с най-малко думи: FT връща единиците в играта. Ако трябва да пояснявам пък това ще кажа: значението на единиците силно е нараснало за сметка това на героите. Как и защо се е стигнало дотам? Ами погледнете таблиците и ще видите – кажи речи всички стари единици са станали по-мощни, а новите въобще не им отстъпват. Но

workshop.headoff.com

Chaser

Автор: Damond & Freeman

Рейтинг 8.1

Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: Cauldron
Разпространител: JoWooD
Жанр: Екшън от първо лице
Сайт: www.chasergame.com
PC: P4 1.4, 256MB RAM, 32MB 3D Video
Брой дискове: 2
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Средна
Време за усвояване: 15 минути
Масовост: Средна
Прилича на: Soldier of Fortune 2

Какво ще обичате?

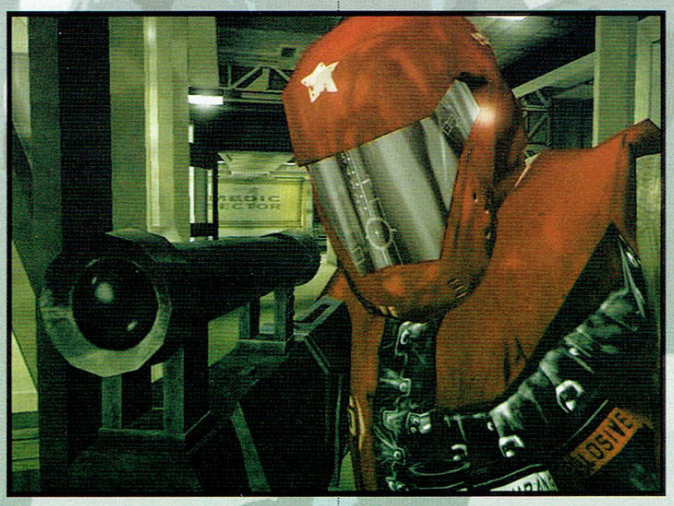
Натурален сок, от кайсии, благодаря.

Задържа се миг повече от благоприличното, достатъчен, за да преосмисля позицията си:

Ъъъ, и една водка. С лед, ако не ви затруднява.

На лицето ѝ изгрява усмивка и усещането, за прясно окосена ливада, но вече огряна от лъчите на утринното слънце, подскача с няколко пункта, врязвайки се натрапчиво във вродената ми свръх-сенситивност. Издувам ноздри с надеждата да уловя мириса на нещо земно и родно, селско, първично, на мляко... Нищо, само тежък аромат на Bulgary, евтина имитация. Жалко, толкова малко ѝ оставаше до съвършенството! Щото това се казва мома! Здрава, яка, кръстата българка. Де ги вече тия жени кралимарковски бе? Няма ги. То и кралимарковци не останаха. Размечтано се заглеждам подир чевръсто отдалечаващата се задница, провокираща във въображението ми пасторалната картина на тъмна лятна вечер, прихлупила малко утихнало селце, спуснала над накокошинените къщи и хамбари онова особено извънградско спокойствие, нарушавано единствено от луната-сводница, звездите-воайорки, прохладната ласка на разгонения нощен ветрец и задъханите стонове приждащи с екстремно намаляваща честотна амплитуда откъм купата сено в задния двор.

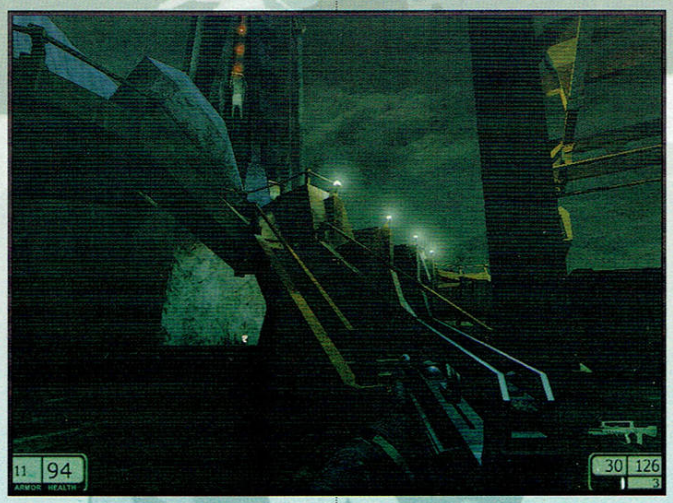
„Еех, как бих ти посадил един бор в задния двор, скъпа", си мисля докато чакам поръчката и колежката Damond, която, нетипично за нея, закъснява за срещата ни. Работната ни среща! Държа да се знае. Официално това е нов тип колегиални отношения, един вид – нов стандарт на работа, чиято цел е да сплоти екипа с гл. редактор, да покаже на всички, че той е заинтересуван и загрижен за развитието на младия кадър, готов да подаде ръка и да обсъди с него всичко около поверената игра и статия. Истината обаче – впрочем, между нас да си остане – е, че като навъртиш 50-на броя, щеш не щеш, започваш да се чудиш как да минеш по тънката лайсна и как някой друг да ти свърши работата. Колежката Damond ми се видя идеалната жертва в случая, защото – както и предположих – когато ѝ споменах нещо от рода на „Абе, душа, какво ще кажеш да разцъкаме тука едно шутърче и да напишем двамата първата си съвместна статия", тя вместо съвсем правилно да се усъмни, че кефът от играненето ще се падне най-вече на мен, а гърча от писането на нея, и да ме отреже, взе, че се съгласи ентусиазирано.



Жени! Няма да престанат да ме учудват.

Заповядайте. Нещо друго ще желаете ли?

Ето пак. Ох, като ми го зададат тоя въпрос... Преглъщам онова дето ми е на езика, пускам отработената усмивка тип „о, да – име, адрес, телефонен номер, час на срещата и... да не забравя – червените бикини ме влудяват", благодаря учтиво, добавям, че непременно ще сигнализирам при появата на неотложна нужда и тя се запътва към бара. Пламъчетата в очите ми тъкмо угасват когато Криси пристига и шармантно просва пристегнатата си в син минижуп, синю бюстие и синьо дънково елече снага в сепарето. Уау! От толкоз синьо почти ми причервенява пред очите. Разменяме си стандартните „здравей-здрасти" и прочее глупости и, преди да ми пораснат рога и да почна да издишам пара, минавам направо на въпроса.



Как е, вътна ли я?

О, да.

Колко, някъде към двайсетина часа чист геймплей засякох аз? Ако сложим и междинните анимации ще станат повече.

Двайсет и четири, ако трябва

да сме точни. Сравнена с останалите игри от жанра Chaser е сравнително дълга. Освен това адски се изкефих на историята. Не знам, на мен играта ми навяваше асоциации за фантастичен филм. На моменти много ми напомняше на Зов за завръщане със Шварценегер. Филмчетата, като продължителност, сигурно са почти толкова, колкото и геймплея.

Е, филмчета с енджина на играта...

Да, но все пак са хубави.

Определено. На места кинематографията е страхотна, обзалагам се, че в екипа има някой с мераци за режисура. Тук си права – играта действително е като филм, а и историята не е обичайното „дялано по трудово" дръвце. Всъщност за шутър си е почти произведение на изкуството.

Ахам. Обаче на моменти се размива малко. Така и не вързах каква беше тая история с камиона, там малко ми се изгуби връзката със събитията, но като цяло бързах да изиграя играта най-вече защото исках да разбера какво става по-нататък.

Ъъъ, къв камион?

Дето го пазехме в склада на Кабир от противниковата банда и после пак, в другото ниво, със снайпера.

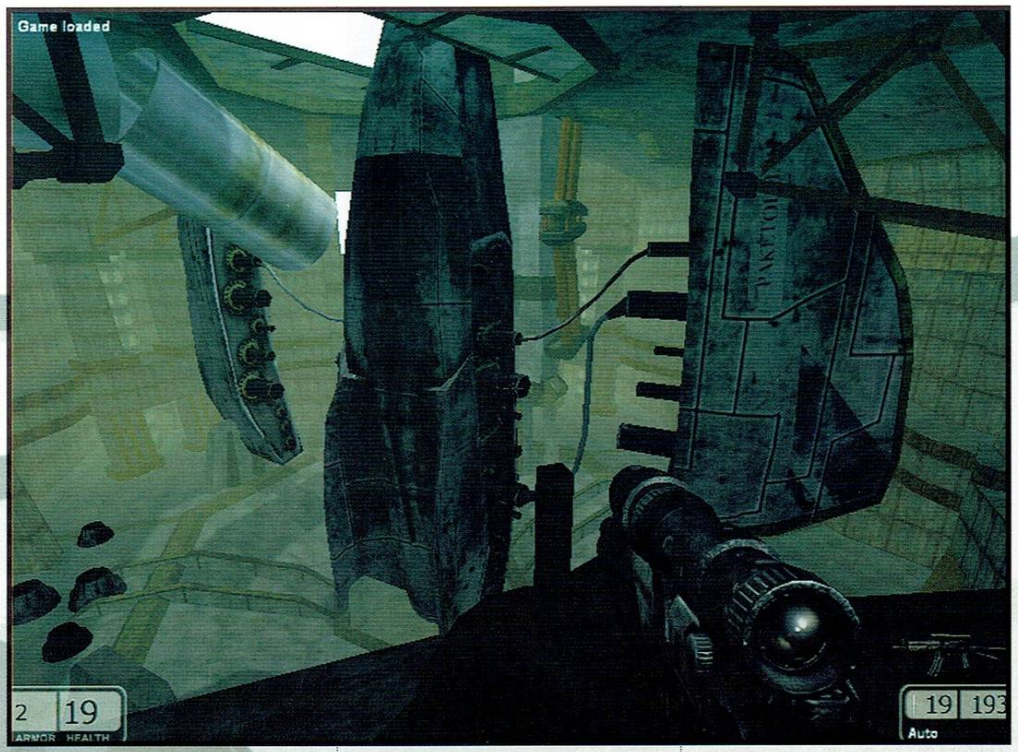
Аха.

Нещо в тона ми явно разбужда някаква аларма в главата ѝ. Тя ме погледна внимателно.

Ти нали игра играта?

Да бе, естествено.

Което си е самата истина, разбира се, но не подсказва за факта, че притиснат от времето и недотам добрите си познания по английски, а и не на последно място оправдан (поне пред собствената си съвест) от факта, че тя ще е достатъчно съвестна, за да изгледа прилежно всички



междинни анимации, го бях ударил през просото, прескачайки сцените с прекалено много приказване, което пък обяснява другия факт – защо голяма част от детайлите във фабулата така и си останаха неразбрани от мен. След кратка вътрешна борба реших да загърбя егото и да си го кажа направо.

Виж, да си призная, много-много не я следях тая история, нали знаеш, че ми трябват речници, за да се оправям с английския, а в тая игра доста приказки се изприказваха. Аз и книгите така ги чета напоследък – само пряката реч, по диагоналния метод. Попрескочих доста щото повече ми се джиткаше. Ще съм ти, ъъъ... задължен ако ми позапълниш малко празнините.

Двусмислието на последното изречение ме смущава и бързам да добавя:

Искам да кажа тия, касаещи историята на играта. В крайна сметка тя няма бог знае какво въвеждащо интро. Общо взето Chaser те изплюва направо в действието. Нашият човек се събужда в медицинския център на някаква орбитална станция, не помни нищо и, докато все още се съвзема, станцията е атакувана от непознати нему войници, които доста безцеремонно разстрелват всичко по пътя си. Играта де' факто започва веднага след като той се измъква от лечебницата.

Малко ми напомня на Half Life – пускат те без никакво оръжие, чувстваш се гол и безпомощен сред непознатия интериор, някакви коридори и врати с електронни ключалки, прехвърчат искри, падат разни елементи от тавана, а единственото, което знаеш е, че трябва да се измъкнеш някак от базата. Абе не, че беше кофти измислено, но в началото си помислих, че бая време ще изкарам криейки се по ъглите и таман си викам „аре аман от Thief номерца", когато намерих първото оръжие. По-нататък играта съм я играл само със смътна представа за това какво и защо точно се случва. Избягах с капсулата, паднах на Земята, направо се забих в някаква сграда, излязох и вместо някакво обяснение първият, когото видях почна да стреля по мене. Все едно беше военна зона...

Ами добре. В общи линии точно така си е. Значи, действието се развива в края на 21 век, това ти е ясно. Земята е в руини, останали са само няколко индустриални зони с приемливи условия за живот. Обособени са няколко големи града, които

workshop.headoff.com

се управляват от враждуващи помежду си банди, наречи го мафии ако щеш, високотехнологични икономически групировки, военизирани тръстове... все едно. Останалата част от човечеството е преместена на тераформирания Марс, където ООН създава MARSCORP (Марсиански Комитет по Сигурност и Икономика) под ръководството на Samuel Longwood. В близките години ООН постепенно изгубва контрол над MARSCORP, главно благодарение на сивата политика на неговия директор. Лонгууд използва автономния си статут, за да създава васални взаимоотношения между корпорациите и MARSCORP и постепенно се превръща във властник.

А всеки властник рано или късно среща съпротива, а?...

Да, създава се някакво бунтовническо движение, което иска свалянето на Лонгууд от длъжност и преразглеждане на правата върху мините. Един от членовете му е именно Чейсър. Той е миньор.

А събитията на Земята?

В Монтак Сити, където попадаш, след бягството ти от станцията със спасителната капсула, властват основно две групировки – Якудза и бандата на Валеро. Там се стреля направо – ако не си от нашите, значи си от другите. Ако не си и от другите – значи съвсем си загазил.

Да, но името на Чейсър беше добре познато, спомням си, че „фейс контролът" на едно заведение го разпозна веднага.

Ами да, така е. Името му не е безизвестно, всъщност в това се състои идеята на цялата игра – постепенно да сглобиш мозайката на самоличността си, да откриеш кой си, защо си се събудил на онова място и как се е стигнало да попаднеш там. Нали се сещаш как от време на време Чейсър имаше някакви проблясъци и видения за събития от миналото си докато беше в града. Започна да се появява връзката с някой си Стоун, който е командир на отряд войници в червени екзоскелети и като че ли враг на самия Чейсър. Още там играта ти загатва, че нашият може би е нещо повече от обикновен миньор, че може да се окаже елитен боец, обучен да убива. Тоест ценен кадър за всяка банда. Помниш, че Гомез – оня дето го заговори в бара – го предупреди да се махне незабавно. Каза му „ти си идеалният кандидат за паяка", но закъсня. Валеро хвана Чесър и го принуди да работи за него, сложиха му паяка в мозъка - присадка, която автоматично избухва ако човекът прекрачи границите на града или пък може дистанционно да бъде взривена при неподчинение. После имаше разни задачи против другата банда, например битките за резервоарите с питейна вода, която се добива само от айсберги и фамилията на Валеро държи монопола, и през цялото време някакви видения и смътни спомени изплуваха в съзнанието на Чейсър. В крайна сметка му стана ясно, че отговорите са на Марс и че трябва да се измъкне от контрола на Валеро. Гомез го запозна с оная японка, Шимако, която му махна импланта...

Какво да бъде за вас?

Сервитьорката е щръкнала заплашително като стрелкова кула до масата ни, което хич не е далеч от истината, като се замисля, защото не е като да няма какво да стърчи по нея. Напомня ми за ония мадами от Остин Пауърс, които можеха да те застрелят с бюст. В буквалния смисъл. Окосената ливада тоя път обаче сякаш я е попарила слана. Винаги съм се забавлявал на начина, по който две жени са в състояние да се претеглят една друга с мразовита учтивост, от която сърцето на Ледената кралица би хванало скреж.

Може би първо трябва да видя менюто. Стига да не обиждам заведението по тоя начин, разбира се? Давате ли менюта на клиентите?

Олеле, това просто трябва да се види. Ако някой е любопитен да разбере как изглежда пастта на разгневен огнедишащ дракон трябва да надзърне в тия очи. Без да каже и дума сервитьорката се врътва и донася едно меню, което оставя на масата с жест... хм, по-добре да не разводняваме с подробности статията. Накратко, след още няколко изключително любезни словесни ретура от двете страни и задължително изчакване Криси най-после си получава бирата и картофките, разплитайки междувременно в моя чест историята на играта и разказвайки ми как, или по-скоро защо („как" и аз знам) Чейсър помита и двете банди, свързва се с търговеца Кабир, свършва му една-две услуги, в замяна на които се озовава в Сибир и накрая с триста зора и толкова лоудинга се добира до космодрума, за да се озове в крайна сметка отново на Марс, където е започнало всичко. В детайли историята се оказва още по-интересна отколкото съм си представял, а мъглявите взаимовръзки постепенно се подреждат в заплетена, но логична и добре напасната фабула, с множество обрати и неочаквани развои, за да разцъфне на финала в една от най-стилните развръзки, преобръщащи представите и очакванията на геймъра на 180 градуса, които съм срещал в игра изобщо. Като в Туин Пийкс – совите не са това, което са. Оказва се, че до самите финални надписи играчът е воден за носа, за да му се сервира цялата разтърсваща истина във финалното аутро.

Знаеш ли, не знам как е при теб, но аз, докато играя, често си водя записки. Ето ги. Виж какво съм си записал като първи впечатления: *„Средно куца игричка, но дава нишани да стане интересна по-нататък. Има атмосфера! Успява да създаде чувство за автентичност. Лошите имат хубав, стегнат вид, изглеждат изрядни, координирани и дисциплинирани, точно както се очаква от професионални войници. Видът им напълно съответства на представата, която авторите са се опитали да ни внушат за тях. Забелязва се внимание към детайла. Копеле!!! Скапаните*

врати те смачкват като се затварят!!! Фък!" Хе-хе. Напипал съм все пак една от ключовите думи. Атмосфера! Мен играта направо ме всмука след първите няколко нива. Адски добре и, което е по важно – автентично, е пресъздаден светът. Особено на Земята – специфичният постапокалиптичен привкус, който витае, контрастът между разрушените сгради, разринатите, затрупани улици и супер луксът в добре поддържаните и оборудвани убежища на бандите...

Което тък още повече контрастира с обстановката в Русия – сякаш си се върнал назад във времето – петолъчките, надписите „Красная Армия", общо взето постигнато е впечатлението за един доста изостанал в развитието си район, особено подсилено при все още някак функциониращия Космодрум. Леле, там просто беше смазващо, такава мащабност май нямаше и в Serious Sam, гигантско беше – огромен паметник на „типичното социалистическо строителство".

А помниш ли Малко Токио? Хаосът по улиците, боклуците, разрушените сгради – и гадовете накачулени на най-шибаните места? Ами ъндърграунд нивото? Цял един град под земята – с тесните му улички и металните платформи обикалящи сградите, можеш да минеш отдолу, можеш и отгоре, но който и маршрут да избереш все си е гърч – пробвах го лично. Много ме изкефиха противниците там, нек'ви такива – като нинджи. Пъргави, бързи, изскачат с акробатични странични превъртания, само с един скок се озовават от улицата върху платформата. Голям кеф! Някак като ги трепеш и... абе чувстваш се Меч, мамка му!

Ха-ха. А аз се чувствам мечка. Само че, след един момент нататък, играта ми протичаше така: убийство – сейв, 100 метра преодолени – сейв. Все се намира по някой гад, който да е така разположен на нивото, че да го забележиш едва след като те отгърми.

Да бе, съгласен съм. Това го отчитам като един от недостатъците на играта. Какво съм забелязал аз? Когато една игра е изцяло базирана на скриптове, както е Chaser, това обикновено означава, че програмистите не са си дали много зор да работят по Изкуствения интелект. Вместо да направят противниците умни, способни да съобразяват ситуацията, да се движат из нивото, да взимат самостоятелни решения, съобразно обстановката и твоето поведение, т.е. – динамично да се нагаждат към твоят стил и начин на игра и да те изненадват, сякаш им е много по-лесно да нацепят всяко ниво на скриптове. Така статичните и скрити до един момент противниците изведнъж се активизират, когато ги доближиш, и дори да изглежда, че все пак реагират адекватно, движат се и дори те преследват, то те реагират единствено в тесните рамки на околността, обхващана от скрипта, а не глобално тактически.

Такива неща като прикриване зад кашони, оттегляне по време на презареждането и агресивна атака, докато ти презареждаш не са вече нещо, което да ни накара да ахнем.

И действат на принципа „аз не те виждам, значи и ти не ме виждаш" – все едно не са чували за снайпер. А в играта срещнах поне 4 снайпера.

Еее, сега. Нашият просто е подобре със зрението. Калин Орела му викали като малък. Тъй де, решили са хората, че с тоя орлов поглед има предимство, затова са решили, че той ще върви напред, а гадовете са поставени някъде и чакат. Много игри са изградени по аналогичен начин. Лошото е, че тук чувството наистина е много натрапчиво. Това прави ситуацията предвидима. Виждаш врата, през която трябва да влезеш, значи оттатък някой задължително чака да натиснеш дръжката, за да почне да стреля.

А и стрелят точно тяхната кожа...

Стрелят! Умираш за норматив – един откос или дори единичен изстрел в главата и си долу. Иначе донякъде ми харесва реализацията на зоните на поражение – т.е. има ги – видимо е. Въпреки, че ако го стреляш достатъчно по едва подаващия му се крак пак ще го свалиш. Обаче мен много ме дразнят игри, в които напредваш с цената на задължителна смърт. Значи влизаш някъде биеш се, биеш, постепенно разучваш обстановката и разположението на гадовете, накрая умираш, лоудваш и наясно вече със ситуацията ги попляваш. Е, на висока степен на трудност номерът с попляването рядко минава. На hard ми се видя зверски трудно.

Трудно е, наистина, и мен ме озори много. Гадовете имат неприятното свойство да изникват сякаш от нищото. Минавам отнякъде, готова съм да се закълна, че пътят е чист, правя няколко крачки и зад мене се чува та-та-та... айде лоуд. Много неприятно се кашират, дори преди това да огледам със снайпера внимателно, няма начин да ги видя всичките. Колко пъти съм псувала само. Колкото и да е странно стелтили, както е гъзарски да се наричат, снийк-мисиите се оказаха най-лесни. Дай ми промъкване на мене. Адски добре се справям с намирането на пътя. Всъщност забеляза ли, че в Chaser, основното предизвикателство е да намериш пътя нататък.

Аха...

Щото боят е ясен – колкото и да е тежко все някак минаваш. Ама като почнеш да се мотаеш из нивата и да проверяваш всичко само и само, за да откриеш вярната посока, врата, стълба или нещо, което под-

workshop.headoff.com

лежи на разрушение, за да си проправиш път нататък, казвам ти... така издивях на няколко пъти...

Явно спомените наистина са тягостни – естествено, че са, нали ги имам същите – Криси май се разгорещява, съдейки по факта, че започва да сваля елечето навеждайки се напред към мен и давайки ми шанса да оценя достойнствата на бюстието като „облекло" – което хем подчертава и заглажда още повече формите, хем всъщност нищо кой знае какво не показва. За сметка на това обаче ми вдига... нивото на адреналина. Бързо пренасочвам мислите си към нивата в играта:

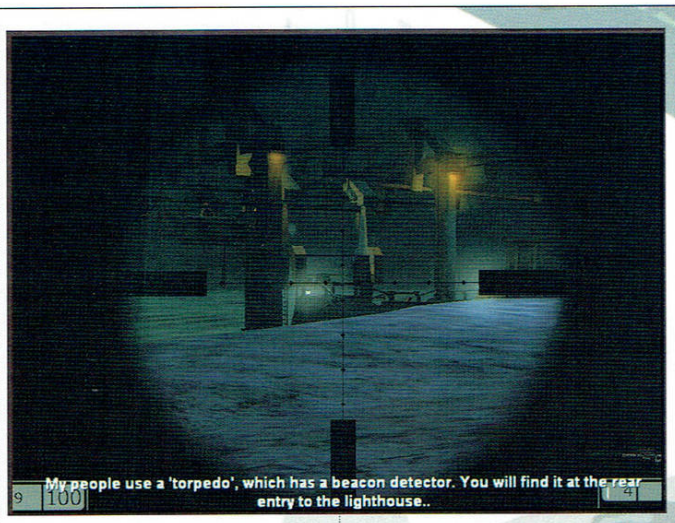
Ама нивата поне газят.

Ами! На мен ми се видяха малко еднообразни. Освен това играта е адски линейна. Можеш да продължиш само по единствено верния път. Отварят се само тези врати, които трябва да се отворят, останалите неаргументирано са залостени, докато не достигнеш до момента, в който трябва да минеш през тях и изведнъж се оказва, че добрата фея на патфайндинга е минала и услужливо ги е отключила. Пъзелите са от рода на: натискане на някое копче, търсене на дупката в стената, скритата стълба или отвор на вентилационната система...

Чакай, стой! Момент. И е и не е вярно. За линейността и вратите ОК, но нивата са греховно добри. Еднообразни друг път. Такова разточителство на пространство не помня да съм срещал някъде. Гигантски са. И много, ама много разчупени, разнообразени с какви ли не елементи – минаваш по тръби, слизаш в асансьорни шахти – със или без асансьор, ако се наложи, през вентилационни шахти, катериш се по платформи и какво ли още не. Само си спомни колко брилянтно са съчетани откритите външни пространства с вътрешността на сградите. Винаги има поне по два етажа... неее, сори душо, обаче специално нивата са брутални. Аз съм стъписан от начина, по който са направени – с всичките му там подробности и елементи. Абе, изглеждат истински! Сякаш архитект и строителен инженер са ги разработвали.

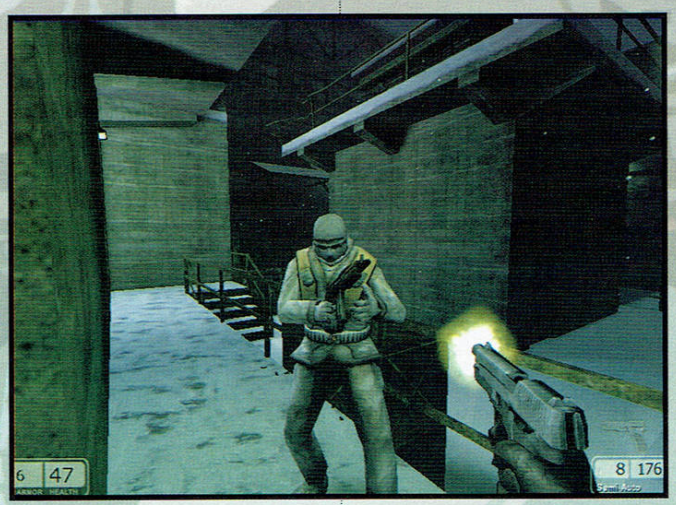
Е, щом казваш. Ти си шефа. Не мога да не се съглася за мащабността наистина. Просто, като че ли накрая взеха вече някак да изглеждат познати.

Не, не е в тях причината, а в геймплея – той на моменти става еднообразен, в крайна сметка – пра-



виш все едно и също почти. Дори нещо повече – именно нивата са тия, които спасяват играта да не стане скучна, те са, които постоянно те изправят пред нова обстановка и предизвикателства.

Е, що? И геймплеят не е лош. Опитали са се хората да го разнообразяват. Сам виждаш, че вмъкват мисии, които изискват друг подход, освен „вървя и трепя". Подводното ниво например – плуваш с някакъв специален боен костюм в синкав сумрак и следваш сините светлинки, докато разни роботизирани станции



те стрелят; макар, че е дяволски дезориентиращо и съвсем изгубваш усещане за „долу" и „горе", много се изкефих. Някак разчупва стандарта, вади те от един геймплей и рязко те хвърля в ритъма на друг. Ами снайперисткото ниво, или стелт мисиите. Има си и джъмп елементи даже, а при пристигането на Марс си е чист гип – след като си носил толкова време цял арсенал, сега без оръжие се опитваш да се изплъзнеш от преследвачите из лабиринта от врати и коридори космически комплекс...

Което пак ни връща към гениалността на нивата...

Добре, добре. Като се замисля – прав си. А и като заговорих за Марс се сетих за нивата в кратера Ломоносов и как търсех пътя между места, денивилирани едва ли не със стотици метри, и всичко беше наистина много добре архитектурно навързано. Чувството за потъване в недрата направо ми отъна нервите. Спомням си и затворническия комплекс, когато освободих затворниците, за да създам суматоха – отделенията с килиите, виещото се около огромна колона с автоматичните картечни установки стълбище, по което трябваше да сляза, етажите, на всеки от които се сражаваха тъмничари и затворници, но и едните и другите с охота ме застрелваха. И руската зима, докато търсех през хълмовете алтернативен път до базата. Еееи, помниш ли снежния човек на пътя? Много му се израдвах...

Да бе, как? Това ниво няма да го забравя, тогава за пръв път си помислих „егати играта, тука пътя го намирам като вървя в посоката, от която ме стрелят" – навсякъде бяло, мъгливо, ръси яко сняг, а пичовете с бели камуфлажки се накътали около дървета и скали.

Даам, много яки моменти има. Супер си е играта. Въпреки това има нещо, заради което Chaser не ми изглежда като игра, на която да дам оценка много над 80.

Мисля, че изкуственият интелект и бъговете са причината. Екшънът не е толкова корав, брутален или кървав, колкото го предпочитам и това изцяло произтича от скриптираността. Най-голямата трудност идва не, да речеш, от динамиката на играта, многобройността на противника или ИИ, а от... извинявай за израза – курвенския начин, по който са разставени и скътани гадовете по нивата. Авторите са се опитали да те прецакат не с истински предизвикателства, а с дребни трикчета и евтини хитринки. А и това респонване на лошите от нищото много ме дразни. Бъговете... не, че са много, но понякога са абсурдни. Пример – затворническият комплекс, когато трябваше да освободя Джей. Понеже пропуснах да претрепя двама от лошите, но все пак стигнах до килията, което беше и целта, влязох в къта сцената и, докато си говорех с него, около мен свистяха куршуми. Свършва кът

сцената и за миг се оказвам мъртъв. Ми явно докато съм си говорел с оня съм бил в някакъв god мод. Иначе, поне аз, освен на едноединствено място, не срещнах бъг, който да ме заклещи между текстурите. О да, за малко да забравя клипинга, за него може да се напише отделна статия.

Трагичен е, спор да няма! Но аз пък бих дала една единица по-висока оценка на кой да е шутър, който няма проблеми с клипинга. Те са вече стандарт. Виж към действително слабите страни мога да добавя интерактивността, щото освен въртенето на разни вентили, натискането на дръжки на врати и бутони – най-често също отключващи врати, взаимодействието с околната среда се изразява още в чупене на стъкла, кашони и експлодиращи варели. При това само на някои от тях!

Знаеш ли, сега се сещам за още една забележка. Усещането за откат. Има няколко оръжия, които ти играят в ръцете – както си е и в действителност, обаче самото чувство за откат е притъпено. На фона на толкова реалистичност това баш да недоглеждат. И взривовете са едни такива ялови, немощни като че ли... бе не знам. А много се дразня като умра без дори да съм успял да се стресна – все едно някак от раз. Значи тук получаваш щета, обаче го няма онова паниращо чувство от другите шутъри, което те обзема като те фраснат яко – целият да се разтърсиш, да ти причервенее едно такова. Това те държи нащрек, щом смъртта там ти причинява стрес, а никой не обича стреса. Тук някак по-безхаберно се мре. Самото чувство при нараняване и смърт е по-равнодушно...

Еее. Ти на психология го удари. Ха-ха... Прав си, прав си... да, тъй си е.

Хм, колежке, ебаваш се с началството, а? Имаш късмет – тоя минижуп те спасява засега.

Ооо...

Мдам, но все пак за Chaser ставаше дума. Преброи ли оръжията?

20. Като почнеш от ножа, минеш през Беретата, узито, Калашника с оптика, другите карабини – любимата ми е Хеклер&Кох, точна, с безгилзовите муниции и голям пълнител – и стигнеш до ония футуристичните пушкала на Марс.

Добре си броила, вероятно докато те убивах с всяко едно от тях в Мултиплїър?

Абе и ти не беше безсмъртен, да ти кажа.

Е, да – случва се и на най-добрите да се поразсеят понякога. На тебе хареса ли ти мултито?

Не е Куейк и Ънриъл, но става. Много малко карти и са доста големички – за повечко народ, пък ние бяхме само 4-ма. Иначе доста трънка има, става купон. Енджина е много готин за игри тип Counter Strike. Жалко, че няма такъв режим. Нали знаеш, че това е техен собствен енджин? И освен това пишеше, че е правен точно за изобразяване на открити пространства. То си личи де.

Скокът малко куц – сънят ми се видя. Ама то аз съм си куейкърче по душа...

Има нещо такова. Физичният модел хич не е лош. Само при ракетите забелязах някакъв проблем – стрелям уж точно във врага, а тя вземе, че мине сякаш през него и се взриви някъде отзад. Иначе графиката не знам ти как я оценяваш, но на мен ми допадна. Качеството на някои от текстурите е удивително, моделите на оръжията са почти фотореалистични, а водата може би е най-добрата до момента, стига да я гледаш отгоре, защото под нея е трагедия... Това кво е?

Извадил съм диктофона от джоба си. Слагам го на масата с мазна усмивка.

Това е нещо, което ще ти преоткрия за ден-два – докато препишеш разговорът ни. После ще ми го върнеш, заедно с едно .doc файлче, след което пък аз ще го поправя тук-там и ще дооформя завършения вид на статията. Преди да го изключа кажи няколко думи за музиката.

Добър вечер на всички. Искам да благодаря на мама и на татко, и на преподавателите си, най-вече на кучето си, което...

Ха-ха-ха... Добре, схванах – на всички, които ти помогнаха да се превърнеш в този прекрасен човек и талант, който си, и да заслужиш честта от съвместна статия с моята скромна персона. Кажи сега за музиката.

Ами... най-якото нещо, след историята, атмосферата и нивата в играта. Всяко ниво си има свойсобствен музикален мотив, мелодията идеално пасва на ситуацията, динамично се променя. Стилът впрочем се нарича „амбиент" – електронно, с всякакви вмъкнати шумове и звуци, които някак придават живот на нивата и играта като цяло, и изобщо – както вече казах – музиката е като „Морени". Трепач! Колкото до озвучението – също на най-високо ниво. Всяко оръжие си има свой „глас", а куршумите звучат различно, според материята, в която попадат. Акцентът на братушките е разкъртващ, т.е. – добър. Минусът – недостатъчното разнообразие на реплики.

Нещо в заключение?

Играта е супер. Циклете!

Благодаря ви колежке, присъединявам се...

Изключвам диктофона. Стига толкова работа. Сега вече ще му отпусна малко края. Махам с ръка към бара. Окосената ливада отново грейва. Еех, рожбо, май ще ти излезе късмета все пак, ще те огрее...

workshop.headoff.com

Tomb Raider

The Angel Of Darkness

Автор: Snake

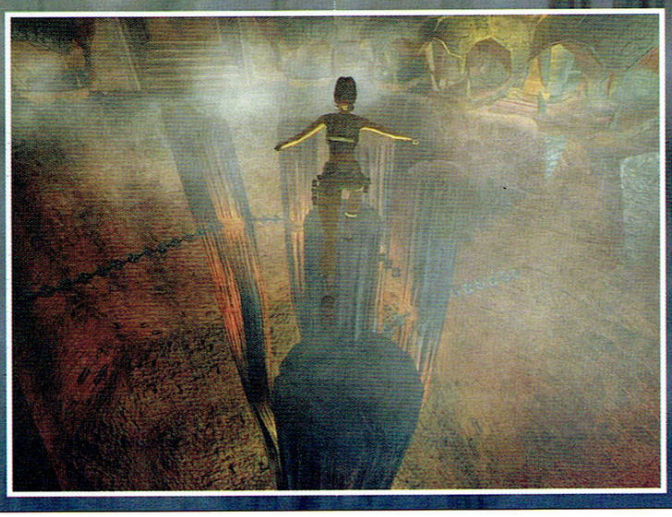
Следвайки непоклатимото като ерекцията на синия кит правило, че шансът на пазара да се появи качествена Tomb Raider игра е правопропорционален на повишението на заплатата ми в GW, понесох новината, че The Angel Of Darkness е ослепително тъп само с небрежна ехидна усмивка. В тотален разрез с масата от западните си колеги, които нададоха такъв вой, колко ослепително отвратителен всъщност е новия Тумб Рейдър, сякаш ги е изненадал синия кит от първото изречение. Човек остава с впечатлението, че тези хора наистина са повярвали на рекламните обещания как рекламните моменти, разпилени като противопехотни мини из превю-материалите може би щяха да забележат, че от Core са изпълнили съвсем коректно (макар и не особено кадърно, но това е отделен въпрос) всичките си обещания. Бяха ни обещали по-мрачна и не чак толкова разточително сексапилна Лара и на мониторите ни още в откриващата сцена се появява едно доста обикновено на вид момиче с безлични дънкови дрешки, забележително намалял бюст бледо, изпито лице и толкова тежка очна линия, че прилича на доминото на супер-герой от старата школа. Бяха ни обещали зловеща атмосфера с Финчърово привкус и услужливо изливат върху нещастната ларова главица тонове дъжд, натиквят я из разни неприятно мрачни и клаустрофобични на моменти локации, прекарват и без това убитата цветова гама през сиво-синкави филтри и ни сблъскват с очаровително извратен сериен убиец. На всичкото отгоре на моменти в играта се виждат разни работи, които приближават TRAOD опасно близо до смъртоносната за всяко комерсиално заглавие лепенка: „Неподходящ за лица под 17 години". Бяха ни обещали стелт елементи, откраднати директно от Metal Gear Solid и ни поднасят стелт елементи, откраднати директно от Metal Gear Solid. Вярно е, че са ужасно реализирани, но си ги има. Бяха ни обещали графични подобрения спрямо предишните серии. И да, играта наистина е доста грозновата, но пък вие ги вижте предишните серии на какво приличат. Бяха ни обещали стилна и интересна история и наистина ни предлагат сюжет, който е над обичайното средно ниво за игрите от сорта.

Наистина не виждам къде точно е проблемът. The Angel Of Darkness нито успя да подведе някакви мои очаквани, нито ме накара да се съглася с общото мнение колко е ужасна тази игра. Тя не е ужасна. Просто е закономерно и безпрецедентно посредствена. Tomb Raider VI е като нискобюджетен филм без претенции – забавлява умерено, крепи някакво сносно ниво на напрежение и интерес у играча и е достатъчно добра компания за някоя особено скучна и самотна вечер. Подобно на всички игри от поредицата, с очевидното изключение на революционната първа част. И много сори, ако някой незадоволен рецензент е очаквал технологичната революция най-сетне да позволи на Лара Крофт да излази от монитора и да му извърти една свирка, но The Angel Of Darkness наистина е заглавие, което пред-

Рейтинг	6.5
Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: Core
Разпространител: Eidos
Жанр: Екшън от трето лице
Сайт: www.tombraider.com
PC: PIII 600, 256MB RAM, 32MB 3D Video
Брой дискове: 2
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Ниска
Време за усвояване: 15 минути
Масовост: Средна
Прилича на: Tomb Raider

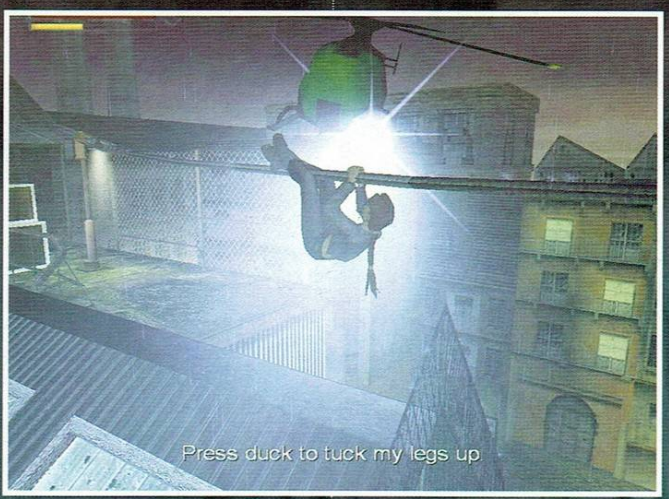
шестата поредна игра за Грабителката на гробници щяла да бъде дигиталния еквивалент на Второто пришествие. Те и за Sven 2 сигурно са казвали, че ще бъде Второто пришествие (което, като се замисля дълбоко върху етимологията на The Second *Coming* ме навежда на мисълта, че в този случай май не са ни излъгали). Прости пазарни правила. И ако милите ми колеги бяха заобиколили с финес откровено

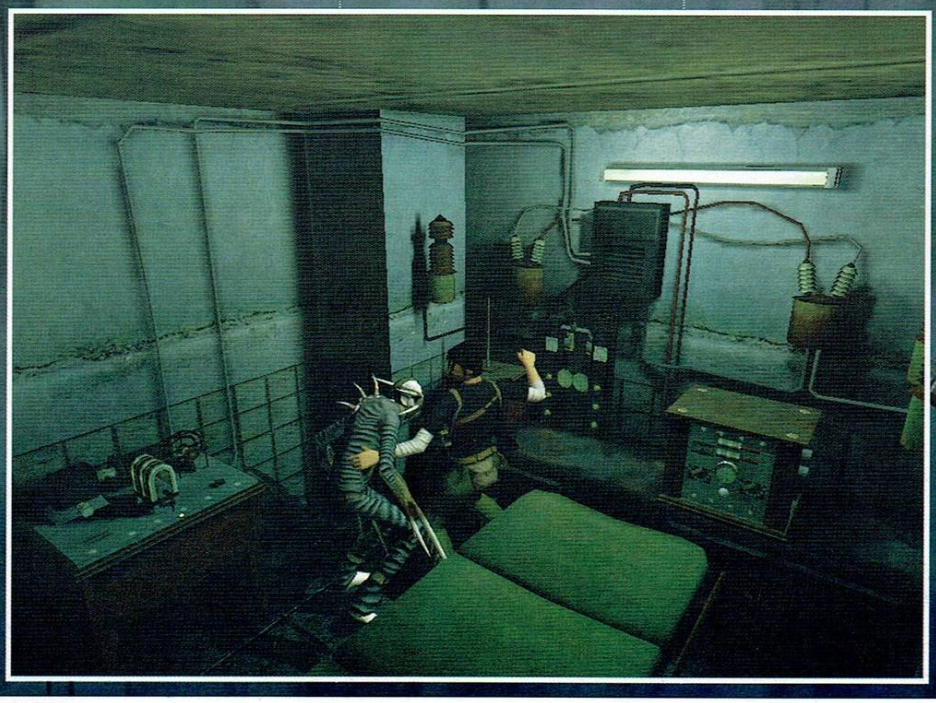


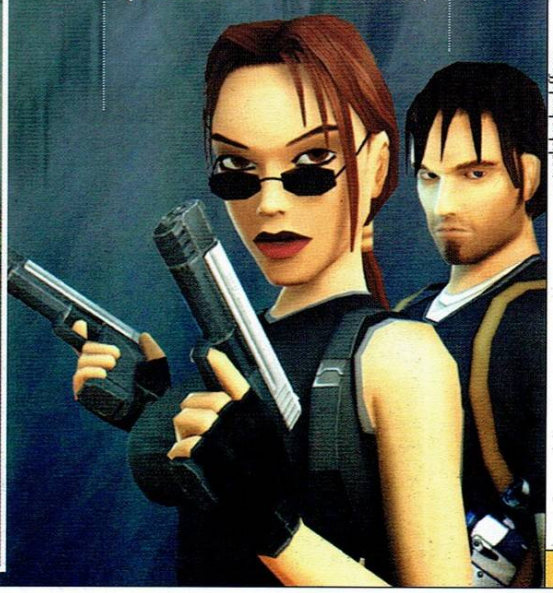
полага по-скоро към снизхождение, отколкото към груба критика. И може би – това си го мисля единствено в моменти, когато ме обземе някакъв необясним пристъп на позитивизъм, разбира се – ако производителите не бяха притиснати от сроковете, свързани с премиерата на The Cradle Of Life (вторият филм за кака Лара, ако не знаеш) и от нелогични актове на ръководството, довели до три последователни промени на основната концепция на геймплея, може би The Angel Of Darkness наистина би могъл да бъде качествена игра. И от Core заслужават безпрекословно уважение дори и само заради опита им да сътворят малко по-сериозно заглавие и да се разграничат малко от дежурната си до момента чекиджийска аудитория.

С което приключихме с встъпителните глупости и сега вече е крайно време да си оправдая хонорара и да кажа нещо съществено. За историята, примерно. Цялостната сценарна концепция на Ангела на мрака е блестящо синтезирана още в таглайна – Out Of The Tombs, Into Hell (прогресът спрямо таглайна на първата серия – Sometimes a killer body just isn't enough, е забележителен, трябва да се признае) и силно ми напомня за особено любимия ми роман на Артуро Перез Раверте *Клуб Дюма*, преведен у нас като *Деветата порта*, на името на не особено успешния филм. Става дума (в играта, не в книгата) за едни картини от 14 век, които менторът на кака ни Лара – мистър Вон Крой е наел да открие от тайнствен мъж на име Екарт. Един скандал, един размахан пистолет и един изстрел с неясен произход по-късно Лара Крофт се оказва прегърнала кървящия труп на Крой без да е особено наясна с неприятния въпрос дали не го е убила лично по време на цялата дандания. Така играчът се озовава мокър и преследван от закона, търчащ по тесните, мръсни задни улички на Париж и опитващ се да намери отговорите на няколко наболели въпроса. Нещото, което определено прави впечатление – при това явно сторило ми се толкова странно, че му трябваше близо час игра, за да стигне до съзнанието ми – е, че при все особено некадърното интро, историята на TRAOD наистина е интересна и увлекателна. И – особено в началото – си склонен да преодолееш всичките гнусни джъмп ен рън моменти, които Core-ците са поставили на пътя ти, просто за да разбереш какво точно става и кой по дяволите е този шибаняк с фото апарата.

Игралната концепция в общи линии не се е променила и новият Tomb Raider си остава познатия за феновете на поредицата коктейл от сравнително равни части търчане&рипане, екшън и решаване на загадки. Без особено учудване ще отбележиш, че първата коктейлна част – онази, в която лениво плува маслинката на гафовете, а именно дежурния jump 'n run – е най-слабо реализирана поради обичайно лошото управление и неориентираната камера. Играта – при все, че е конвертирана доста прилично и не смърди на конзола от няколко километра – страда от липсата на жизненоважния за добрата ориентация из околния терен mouse look и неприятно тежкото управление. Изненадващо обаче не става дума за недъзите на клавиатурата, сравнена с удобния джойпад, а по-скоро за неадекватността, с която дигиталната археоложка реагира на командите ти. Има моменти, в които трябва да скочиш с цялата си тежест върху някой клавиш, за да накараш Лара да си помръдне сексапилния гъз и други, в които най-лекото докосване на управленчески бутон може да произведе серия от хаотични пируети. Това естествено е твърде неприятно из разни локации, където стъпка встрани от правия път води до смърт. Проблем, който обаче е компенсиран донякъде от позабравената в последно време – откакто почти всички компютърни игри се превърнаха във вторични продукти на козолни оригинали – липса на свободен сейв по всяко време. Пък и от факта, че ако държиш натиснат бутона за бавно ходене просто не можеш да паднеш. Няма да седна да ти обяснявам как камерата се забива из разни препятствия из терена, че вече ми писна да го пиша във всяко второ ревю на търд пърсън екшън. Сори. За сметка на безумното управление и на вече споменатата графична посредственост обаче, моушън кепчъринга на играта е прекрасен. Бих казал дори съвършен, ако по време на стелт-моуда кака Лара не с придвижваше с грацията на пенсионер, страдащ от тежка хемороидна инвазия. Не ми е особено ясно, защо от Core са си представяли тихото промъкване точно по *този* начин,







workshop.headoff.com

но това май е единственото лошо нещо, което може да се каже за мърдането в Ангела на мрака. Има моменти, в които акробатичните таланти на сексапилната археоложка и съвършения баланс между женствена елегантност и сила на движенията й могат да изтръгнат стон на възхита (или поне се надявам, че стонът ще е на *възхита*; двете ръце на клавиатурата, моля ти се; да ги виждам!; ха така) дори и у фенове на Сам Фишър и Солид Снейк. Предполагам, че не е нужно да споменавам дори, че TRAOD буквално издухва цялата прехвалена хореографичност на Матричното дръвче. И като си говорим за хореография не мога да не спомена и изключително юзър френдли поведението на мис Крофт. Героинята е напълно наясно какво точно искаш да направиш в съответния момент и за това не е нужно да я центрираш половин час срещу вратата, стълбата или висящия кабел (защо ли отново се сещам за Enter The Matrix), за да я накараш да я отвори, да се качи/слезе, или респективно да увисне на ръце. Без каквито и да е съмнения при едно наистина качествено управление (каквото предполагам има конзолната версия на играта) цялата jump 'n run част на TRAOD би бил истинско удоволствие. И за да изчерпим моментите, в които Angel Of Darkness малко или много прилича на предшествениците и да пристъпим към новостите ни остава само да добавим, че: Озвучаването на Лара Крофт е на съвсем прилично ниво и отново принадлежи на Джонел Елиът, която озвучава археоложката от The Last Revelation насам. Музиката не е нищо особено, но върши достатъчно добра работа за фон и поне не дразни. Пъзелните елементи са доста добри и на моменти дори приятно трудни. Изкуственият интелект е близо до абсолютната нула, но сложността на jump n' run елементите общо взето се балансира добре с елементарността на екшъна.

Сега за въпросните новости. На първо място в тази графа идва вече похвалената атмосфера. Без да можем дори и да си помислим за сравнение с колосите на мрачния гейминг не можем да не признаем на новия Tomb Raider, че предлага глътка освежаващо хладен въздух в летните жеги, като на места дори успява да изтегли плъзгача на трилърското доста високо. Като например в моментите, когато поемате ролята на Къртис Трент, вторият мейн-персонаж в играта, когато Tomb Raider VI леко заприличва на сървайвъл хорър. Пък и е приятно да видиш преескалираната арогантност и самоувереност на Лара Крофт смазани от поредната перверзна игричка на Съдбата. И точно това решение на сценаристите, това рязко очовечаване на образа, който до момента беше нещо като дамския вариант на досадно непобедимия Стивън Сегал, влива неочаквано сериозна доза сексапил във вече не чак толкова модерния образ на Лара. Кара те да надникнеш отвъд напращелите полигони и може би дори мъничко да харесаш героинята.

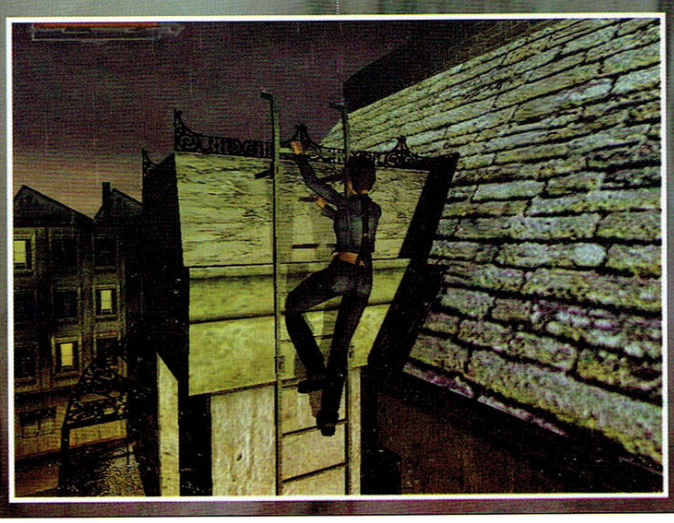
Втората новост (всъщност третата, ако броим и беглото споменаване на Трент, но за него няма да ти разказвам повече, за да не ти развалям удоволствието от историята), заслужаваща отбелязване е вкарването на диалози в играта. Без да имат особен принос за геймплея разговорите са приятно допълнение към играта и спомагат за вече споменатото очовечаване на образа на Лара.

Като си говорим за очовечаване трябва да споменем и спонтанно проявилта се в Angel Of Darkness кекавост на сериозно натренираната до този момент археоложка. В момент, в който на госпожица Крофт й се наложи да направи някакво физическо усилие – в най-честия случай – да увисне на ръце от някой ръб, точно под указателя за живота й се появява друг, неприятно бързо намаляващ указател, който показва колко точно ще издържат крехките дамски ръчички преди Лара да се изпусне и да падне. Често от неприятно високо. Това принуждава геймъра да обмисля сериозно всичките потенциални каскади, които смята да предприеме, защото зле изчислените във времето мускулни усилия често имат летален изход. За съжаление този иначе чудесен аспект в геймплея е провален почти изцяло от вече разкритикуваните управление и камера и често ще си погинеш просто защото не виждаш накъде се движиш или не можеш да се размърдаш достатъчно бързо, докато героинята ти се уморява прогресивно. Кофти.

Идва ред на стелт елемента. Гнусен, преексплоатиран и без реално да пасва на цялостната игрална идея. Слава на Боговете, че играта не те принуждава да прибягваш до него особено често и една бърза престрелка често пъти – за да не кажа винаги – оправя нещата доста по-бързо и ефикасно. Пък и облегната в солидснейковски стил на някоя стена и надничаща зад ъгъла с пистолет в ръка Лара Крофт, предоставя чудесен поглед върху бюста си. Always look on the bright side of life, нъл тъй?

Последното нещо, заслужаващо споменаване е един доста неуместен RPG елемент. В определени моменти – най-вече като награда за нестандартен и изискващ усилия подход (някой особено дълъг скок, преместване на някой кашон, за да се качиш някъде по алтернативен маршрут или нещо от сорта) Лара ще ти се похвали, че спонтанно е заякнала. Това на практика значи, че онзи указател за умората й при физическо усилие ще спада малко по-бавно и тя ще скача по-надалеч. Проблемът в случая е, че в нито един момент няма да имаш реална представа с колко точно издръжливост разполагаш и колко далеч можеш да скачаш и трябва да проверяваш по метода на пробите и грешките. Неприятно, но той куик сейва за това е измислен.

В заключение мога единствено да споделя отново това, което ти казах в началото, че току виж за три страници си го забравил – The Angel Of Darkness е обичайният Tomb Raider с някои минимални подобрения и някои минимални влошавания. Можеш да му хвърлиш едно око, ако ти попадне от някъде. Колкото до мен – що се отнася до търд пърсън екшъните смятам да си пазя суперлативните изказвания за Max Payne 2. За всички останали загалвия най-похвалното изказване остава определението „става". Погледнато от тази гледна точка излиза, че направо съм похвалил TRAOD.



Midnight Club II

Автор: Snake

Болезнено високият, истеричен рев на стотиците коне от ада, оковани в хромираните карети на прогреса, разкъсва нощния мрак на хиляди пищящи и кървави късове хаос. В мъртвите прозорци на спящия град в миг започват да плуват размазаните блуждаещи огньове на десетките фарове, снопове светлина бележещи зоните на разруха, изпречващи се през злокобно озъбените решетки на двигателите. Десетки хиляди долари започват да сменят спонтанно притежателите си, докато на местата, откъдето допреди малко са минали стоманените демони на Скоростта остават единствено парчета от раздраната плът на града, тленните останки на невнимателни минувачи, тих плач, злобни крясъци, бурни ръкопляскания и ленивия, апатичен вой на сирени…

Друго място.

Друго време.

Друга реалност.

Една малка, стара кола и един млад човек, преизпълнен с желание за слава. Човек, който може да промълви думите „обичам те, красавице", само докато гали нежно износения волан на любимото си возило. Човек, който се чувства истински жив, единствено когато стрелката на километража е преминала далеч отвъд стотното деление. Човек, докарващ си прилични месечни приходи само като враща в пункта за вторични суровини купчините фишове от глобите си. Човек извън закона. Човек на риска. Ти.

Рейтинг	9.2
Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: Rockstar San Diego
Разпространител: Take2
Жанр: Рейсър/Екшън
Сайт: www.rockstargames.com
PC: PIII 900, 256MB RAM, 32MB 3D Video
Брой дискове: 2
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Средна
Време за усвояване: 10 минути
Масовост: Средна
Прилича на: Midtown Madness

Добре дошъл в нощта на градските състезания, пич. Добре дошъл в нашия среднощен клуб. Така като ти гледам глупавата физиономия не бих казал, че ще оцелееш дори и в първата обиколка, но тоба, в края на краищата, това си е твоят задник и щом идеята той да бъде разпилян по цялата дължина на този асфалтов път ти се струва примамлива няма да взема да седна да те разубеждавам. Прочее можеш да ме наричаш Снейк. Моля? Не, твоето име изобщо не ме интересува. Смятам да те наричам Тъпото Копеле, ако не възразяваш. И изобщо не ми я подавай тази хилава, девствена ръчица, която сигурно никога не е докосвала машинното масло на подмокрил се от удоволствие двигател. Наистина не виждам смисъл да се опознавам с някой, чиито тленни останки след около половин час ще бъдат надлежно остъргвани от вътрешността на тлеещата му кола и ще бъдат сортирани в номерирани пликчета като веществени доказателства за престъпната дейност на такива като мен. Прочее като казвам „кола" използвам думата доста условно, защото грубо скованата кочина, в която плахо си приседнал в момента няма много общи черти с красавиците, които в този край на Ел Ей имаме навика да наричаме автомобили. Но както май ти казах тук няма фейс контрол. Единственото, което се иска от теб, за да се подредиш до онези пичове на стартовата линия и да настъпиш педала на газта, когато Уили Крика стреля с не-особено-законно-притежавания-си-револвер във въздуха, е да разполагаш с стоманени топки и да обичаш миризмата на бензин. Твърдиш, че си състезател? Хубаво. Ще ти обясня съвсем простичко, за какво ще става дума тази вечер, за да може дори идиот като теб да разбере. Както предполагам се досещаш няма да ходим до някоя опразнена специално в наша чест писта. Поради липса на друга алтернатива ще използваме за благородните си състезателни цели услужливо подържаните от градската управа и сравнително пусти, предвид със-

workshop.headoff.com

ния час, улици. Не мога да ти дам гаранция, че некадърник като теб няма да се натресе челно в автобус със завръщащи се от летен лагер дечица или да ускори спонтанно „докато смъртта ни раздели"-частта от връзката на някоя прибираща се от ресторант двойка, но това, пич, не е мой проблем. С полицията и с гузната си съвест ще се оправяш лично. Единственото, което се иска от теб е да преминеш чекпойнтите, които съм ти отбелязал на картата в съответния ред и да се опиташ да си довлечеш самоходната кочина до финалната линия, изпреварвайки всеки един от тези надъхани и жадни за кръв изверги в преждеспоменатата редичка. Ако случайно успееш да се справиш и те видя да се задаваш към финала пръв – което, като те гледам, ще е сигурен знак от боговете, че настъпва Апокалипсиса и ще се наложи да ида да си взема един чадър, 'щото всеки момент от небесата ще започне да се сипе дъжд от разложени котки – та, значи ако успееш, ето тази кола, най-дясната в редичката, моето бебче, ще стане твое. Ще те науча и как да правиш някои каскади с нея, като изправяния на две колела и прочее тарикатски шитни от сорта. И дори ще те препоръчам на мои приятели, организиращи подобни състезания в Париж и Токио, пред които – ако трябва да съм откровен – нашата вълшлива гонка тук, в Ел Ей, изглежда като надбягване с колички от супермаркет. Всичкото това говорене, като се замисля, беше доста излишно, но то си ми е като онаяديвотия с четенето на правата при шибаните ченгета по филмите.

Е, ще започваме ли?

Основната концепция

В случай, че не знаеш, производителите на настоящата игра – Rockstar San Diego преди няколко години бяха известни като Angel Studios – чийто подпис носеше хитовия – и ако не ме лъже паметта единствен за времето си екшън рейсър в градски условия – Midtown Madness. Основната концепция на Midnight Club II е практически същата с единствената добавка, че рокстарците са развили и тук очевидно любимата си престъпна тематика и са превърнали кроткото ловене на чекпойнти из трафика на Градската лудост с не особено кротки незаконни състезания по нощните улици на Ел Ей, Париж и Токио. Може би не е нужно да ти обяснявам, че за разлика от миролюбивия ММ тук пешеходците доста често не успяват да отскочат навреме от пътя на летящите из родния им град моторизирани психопати. Кой им е дал изобщо книжки на тези хора?!

Графиката

С няколко дребни уговорки визуалната страна на играта е добра, при все че е лека крачка назад спрямо графичния изглед на GTA3. При все мрачната атмосфера (цялото действие в МС2 се развива през нощта, както подсказват заглавието и приложените шотове) няма как да не забележиш чудесните текстури, реалистичните сенки, великолепните светлинни ефекти и щедро използваните отразяващи повърхности.

Звукът

Близо до абсолютното съвършенство, още повече, че за разлика от Плейстейшън изданието на играта, ние, като горди собственици на персонални компютри, можем да се възползваме от наследената от GTA опция да натикаме в касетофона на дигиталната си кола ЕмПеТройки от личната си колекция и по този начин да анихилираме в зародиш леко еднообразния саундтрак. Озвучаването на персонажите е перфектно и противно на всяка логика основната ми радост след всяка следваща победа на беше, че съм се сдобил с някоя ужасяващо бързо ново возило, а че в последвалата към сцена ще видя и най-вече ще чуя поредния колоритен престъпен тип, чието шофьорско самочувствие ще трябва да натикам в кучия гъз.

Изкуственият интелект

Забележителен. Можеш да го забележиш най-вече при състезанията, в които чекпойнтовете не трябва да се минават последователно и всеки твой опонент си избира собствен път из лабиринта от градски улички. Дори и при състезанията, с ясно изразено трасе конкурентните драйвъри демонстрират доста свободно генериран вкус към шорткътите. И тук идва най-голямото бинго, защото въпросните конкурентни драйвъри имат навика понякога да бъркат. Доста често явление е да видиш как някоя кола подценява или надценява предимствата и недостатъците на околния терен, влиза в завой твърде късно или твърде рано или поема по шорткът, който взима та се оказва лонг. С други думи прави същите глупости като теб. Усещането за живи опоненти става съвсем осезаемо, когато гадовете започнат да ти погаждат мръсни номера, за да те забавят, така че изобщо не се изненадвай, ако видиш няколко стратегически предизвикани катастрофи по пътя си. Единственият забележим проблем в ИИ-то, занижаващ леко нивото на реализъм, е навикът на изоставащите състезатели да ти играят прекалено агресивно и да се опитват през цялото време да ти видят сметката, наместо да си дадат малко зор и да пробват да изпрварят някой.

Геймплеят

Виж пич, ще го кажа в прав текст – това е най-коравото заглавие от този сорт, излизало наскоро. Ако не си купиш тази игра ще ти счупя ръчичките!

Оставяйки непровокирания изблик на агресия настрана, геймплеят е може би най-добре описан в литературната част на статията. MC2 е груба, директна, нецензурна, некоректна, високоадреналинова игра, която ще те удари в центъра на удовлетвието, дори и никога да не си си падал особено по екшън рейсърите. Управлението на колата е ужасно леко, почти аркадно. MC2 е един от малкото рейсъри, които не изискват безкрайни тренировки и преигравания, за да се научиш да правиш разните му филмови на вид автомобилни каскади. Тази игра почесва под гушката мъркащото ти от кеф самочувствие, карайки те да се слееш в едно с дигиталната си кола още в секундата, когато докоснеш бутоните за управление. Усещането от всички неща, които можеш да правиш из улиците на трите предложени в играта града, особено след като се докопаш до наистина бързите коли, моторите и разнообразните номера (които – и сам можеш да се досетиш – отключваш печелейки в различните състезания) на моменти е оргазмено. Физическият модел е така замислен, че да съчетава по перфектен начин реализма с аркадността (с превес на второто, ъв корс; все пак това е цената на мега-елементарното управление).

Играта в мрежа е една от много силните страни на това заглавие. Ако си спомняш манията по компютърните клубове, която се появи с излизането на Midtown Madness, то се подготви за същото, но в ПОВЕЧЕ!!! Дизайнът на нивата е невероятен и често ще се наслаждаваш на нечовешки скокове (от пирамидата пред Лувъра например), ще можеш да караш в парижката канализация и да беснееш с умопомрачителни скорости из тесните улички в Токио. А ако разположението на чекпойнтите не ти харесва винаги можеш да си ги наредиш по собствен вкус чрез включения в играта едитор.

Режимите на игра са няколко – и макар да липсва познатата ни от Midtown Madness гонка със златото – кефът, който ще изпиташ във всеки един от тях е неимоверен! Из картите са разположени и няколко вида power-up-и, които правят играта в мрежа още по-върховно удовлетвие. Съдейки по тенденцията дълготрайността на интереса към едно заглавие да се определя във висша степен от достойнствата му в игра в мрежа, то MC 2 я чака дълъг живот. ТОВА е новият лидер сред мултиплейър аркейдните рейсъри, така че – нека му мислят EA, любопитно – каква ли игра ще се окаже в крайна сметка NFS: Underground.

Няколко критики за привкус

Точно два броя. Първото дразнещо нещо в MC2 е доста зле визуализираният демидж-модел на колите. За разлика от перфектното в това отношение GTA, настоящото заглавие предлага почти неразрушими превозни средства. Вярно, колите започват да пушат, дори и да горят в движение, развиват някакво собствено мнение за това накъде трябва да се движат, но ламарините не се мачкат. Не, че това ти ще прави някакво особено впечатление, докато юркаш поверената ти каруца с 200+ километра, но съм длъжен да го отбележа.

Вторият кофти момент пък като нищо ще се окаже свързан с пиратската версия на играта, а не с гаф на рокстарци, но така или иначе копията на MC2, разпространявани на нелегалния пазар у нас, имат честия и алогичен навик да отказват да тръгват на хаотично подбрани, но принципно добри като конфигурация компютри, в резолюция по висока от гнусните 640x480. На мен лично този номер ми бе скроен на три различни компютъра, с два различни екземпляра от играта, така че просто си имай едно на ум.

workshop.headoff.com

Elite Force 2

Star Trek

Автор: Freeman

За малко, на крачка бях - помислих си поглеждайки мимоходом към кипящата лава, съскаща в огнено-червено безсилие зад ръба на тясната скална пътечка. Засега! Когато късметът е на твоя страна обаче страшно няма. Евентуалните последствия от две погрешни стъпки в страни, заедно с твърде вероятния инфарктен стрес от представата за агонизиращия допир на втечнената скала с кожата ми, се разминаха с мислите ми, рязко отскочили към противните шумове разнесли се ад мен. Хубава работа! „На клин - клин избива ли ще си играем сега?" – проскърцах и се затичах към отварящото се табло за зареждане, следван плътно по петите от тумбата ксеноморфи и проклетите им енергийните кълба, молейки се някое от тях да не ме застигне, че толкова ми трябваше. Докопах се невредим до таблото. Жизнената енергия нахлу с хладен живителен тласък в изтерзаното ми тяло. Обърнах се и изпразних два бързи заряда на алтернативна в купчината шаващи крайници на мостчето. Насладих се на доста красивия 3D ефект...

[ъъъ... това пък откъде ми хрумна?]

...на експлозията и последвалата кончина на притежателите им. Екзоморфите сякаш пламнаха и бързо се стопиха във въздуха като горящ къс хартия. Nice! Всичко хубаво си има край обаче – със специфичен звук от лавата наизскача нова партида четириноги неприятности и ме погна. „А тая няма да я бъде", рекох си и погледнах нагоре, където ромуланецът – настанен удобно за енергийните щитове на високо разположената си кабина – можеше да произвежда екзоморфи до безкрай. Явно те не му стигаха, готвеше се да ме обстрелва с артилерийската установка. Един от енергийните панели бавно започваше да се вдига, освобождавайки простор за дулата. Кой ли идиот левъл-дизайнер...

[ето пак!]

...е решил да постави оръжията вътре в кабината, та да се налага свалянето на някой от защитните панели? Тъй или иначе възможността не бе за изпускане, прицелих се и изстрелях огромната синя топка чиста енергия. Тя плавно се издигна нагоре, сякаш мързеливо почти, провря се през зейналия отвор и се взриви в синьо зарево. Хич не му хареса, обаче остана жив. „Аха, ти си от коравите копелета, а?". С доста hit points го бяха наковали моя Бос...

[какви са тия мисли, за бога!?]

...По всичко личеше, че процедурата ще трябва да се повтори поне няколко пъти...

Стига толкова сън, ставай вече.

Urko ме побутва. Заспал съм на стола, сънувайки последното ниво от Elite Force, а пред мен се белее празната страница на Word-а.

Хайде пиши я тая статия и да затваряме бръя. Гледай да е две страници, че не остана място, моя грандомански Chaser изяде всичко.

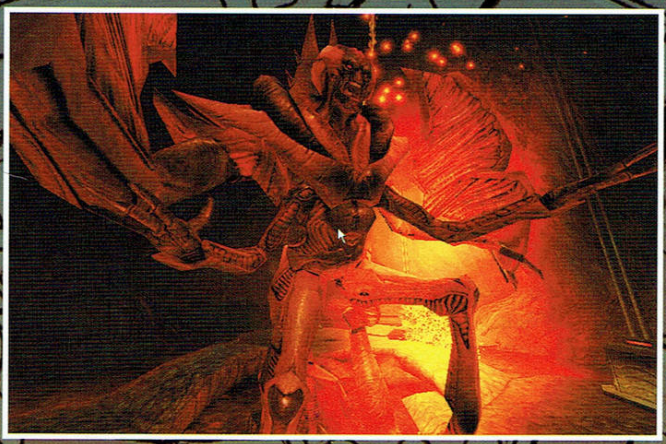
Разсънвам се, вече знам как да започна статията, впрочем – и вие също. На краткото ми отредено място ще се опитам да бъда що-годе изчерпателен и обективен.

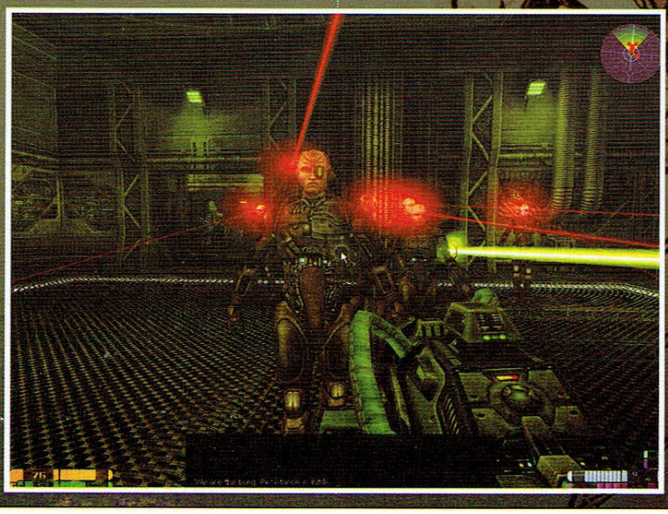
Историята ще ви я спестя в подробности. Ще кажа единствено, че тя е свързана с появата на странни същества – екзоморфи, отличаващи се с чудовищна кръвожадност. Задачата на лейтенант Мънро и Hazard Team-а е да локализира мястото откъдето съществата идват и да се погрижат това да престане. Фабулата се разгръща в донякъде скучни кътсцени и скромен асортимент от безжизнени герои, но все пак е достатъчно силна и, за да я причислим към силните страни на играта. Ще преминете

Рейтинг 7.9

Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: Ritual Entertainment
Разпространител: Activision
Жанр: Екшън от първо лице
Сайт: www.ritual.com
PC: PIII 800, 256MB RAM, 32MB 3D Video
Брой дискове: 2
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Ниска
Време за усвояване: 15 минути
Масовост: Средна
Прилича на: Elite Force





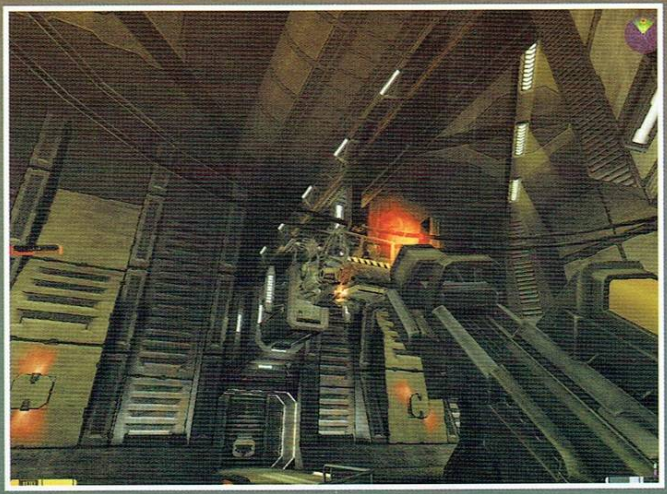
през най-различни мисии, ще посетите всякакви места, ще издирвате какви ли не субекти от различни раси, в търсене на информация и заподозрени ще се наложи дори да се биете в гладиаторска клетка в един бар, но в крайна сметка накрая ще се доберете до гореописаната ситуация, която е почти финала на играта. В няколко случая по време на брифинг ще имате възможност да изберете вариант на отговор. Не съм пробвал, но мисля, че това е просто козметика – какъвто и да е изборът ви играта ще си върви в една и съща посока, без разлика. Добрата новина за феновете на Стар Трек вселената е присъствието на капитан Пикард, който не само, че изглежда като телевизионния си прототип, но се ползва и с гласа му. Лично мен това много ме израдва.

Ще пропусна клишетата за 3-те години в Тибет и падането от Марс и просто ще упомена за незапознатите, че Elite Force 2 жанрово се числи към 3D shooter-ите и, извън споменатите брифинги, съдържа изключително и само чист екшън, комбиниран тук там с дребни „електротехнически" пъзелчета, в които се налага да свързвате дадена електрическа верига по точно определен начин – лесно и приятно. Като казах „чист екшън", какво имам предвид? Точно това, което се разбира на пръв – а и не само – поглед: екшън... който е чист.

Добре, ще поясня:

Оръжията. Както във всеки шутър, така и тук – се стреля. Преди всяка мисия на нова дестинация започвате с определен набор от оръжия. Пушкалата са малко, има-няма десетина разновидности. Не, че не са достатъчни за тази игра, по-скоро са принципно недостатъчни – много се радвам на игри с богат арсенал, предразполагащи към пълното му използване. Тук всяка раса (Romulans, Klingons, Federation, Cardassians, Dominion, Ferengi) има един вид собствено ръчно оръжие и един вид пушка и с това асортиментът се изчерпва. Казано накратко – имате 4 категории оръжия с два, до три вида във всяка. Не звучи ли... чистичко някак?

Нивата. Ако имаше някаква



причина да чакам с нетърпение тази игра, изключая факта, че първата адски ми хареса, то това беше мисълта, че Левъл Лорд ще прави нивата. Оказва се обаче, че вселената на Стар Трек явно не отваря хоризонти пред гения на г-н Лорд. Не съм учуден – той просто е добър в нива тип „Quake style". Все пак пичът се е постарал, измислил е доста нива – в това отношение играта е богата, видимо е поразчупил сковаността от предното заглавие. Недостатъчно! Нивата са твърде линейни, с никакви алтернативни маршрути и недостатъчно разклонения, с редки изключения – малки като мащаб. EF постоянно те прекарва през някакви коридори или проходчета, захвърляйки те от едно тясно пространство – в друго. Някак много подредено и изрядно протича всичко, така и не срещнах място, на което да се запъна, да се зачудя „Накъде ли е пътя?". Няма боклуши, хаос от предмети, богат интериор, нещо което да воюва с убеждението ти, че се намираш в стерилна виртуална среда. Пак си е чистичко!

Вразите. Те в по-голямата си част включват няколкото различни вида екзоморфи – от „малки" щъкащи „паячета", през някаква странна почти хуманоидна форма с джетове на гърба и приличните на Зерги и Пришълеца по-големи техни събратя, и се стигне до едрите разновидности, сред които и летящи. Отново се биете с борги, на места с клингонци и кардасианци. Тук-там се среща по някой малък Бос – примерно Stalker-а, имащ свойството да се ползва с временна невидимост. Играта е базирана на скриптове, но държа да отбележа – добре направени. Гадините се държат сравнително интелигентно, добре съчетават кръвожадност и инстинкт за оцеляване, без да прекаляват много-много с последното. Но натрапчивия въпрос „защо, стане ли дума за фантастика, толкова много хора се опитват да пробутват разни насекомоподобни извънземни или тъпи роботи„ остава да виси неприятно във въздуха. От гледна точка на интелектуален натън и тук нещата са доста поизчистени, както е видно.

Атмосфера. Ей в тоя параграф е най-чистичко. Всички знаем откога датира сериалът. От времето, когато техническите средства на киното не са позволявали нищо кой знае какво фантастично да се измисли и изобрази добре на екрана. Стар Трек вселената е адски стерилна. Някак – спретната, семпла... абе – изнежена. Разхождат се някакви типове в гладички текстилни униформички, стискат някакви оръжия с вид на мутирали химикалки, стрелят се с лазерчета и падат на земята покосени – без дупки, шуртящи фонтани кръв и разпилени вътрешности. Точно това виждаме в играта. Графичният енджин на Quake 3, макар и вече поостарял, все има силици да разкрие далеч по-детайлна и сурова действителност. Графиката е добра – изобразява добре всичко, което дизайнерите са искали. Жалко е, че не са искали повече. Тук яко смърди на дезинфектанти, приятели!

Геймплей. Може и да прозвучи странно, но тук е силата на Elite Force. Играта е увлекателна и се играе с кеф. Не с еуфория, но с кеф. Поднася добре дозиран коктейл от напрежение и динамика, подправен с по-бавни или почти хорър мисии. Тя действително Е екшън! В не една и две от мисиите действията на екрана протичат светкавично. Геймплеят е доста, хе-хе... изчистен и директен – вървиш и газиш. В повечето случаи всичко, което мърда е враг. Често, но не чак толкова, колкото в Chaser да речем, EF ни изправя пред нива с предварително добре разположени врагове, с цел максимално да ни затрудни. Историята и междинните анимации успяват да дадат своя дан и добре скрепят мисиите, едновременно с това разкъсвайки и разчупвайки геймплея. Похвално!

В заключение: Играта видимо е насочена към непълнолетната публика, а отчаяният стремеж на създателите й да вземат Teen Rating е повече от очевиден. Ако не бе ситуирана във вселената на Star Trek и не трябваше да се спазват ограниченията, произтичащи от това всичко щеше да е по-различно. Един по-кървав, по-истински и брутален, не толкова кукленски EF щеше да е страхотна игра!

workshop.headoff.com

The Elder Scrolls III

Bloodmoon

Автор: Chappy

В мрака на порутената къщурка, схлупена под снежния покров, който виелицата стелеше с мъртвешки вой, старата вълчица се протегна върху продънения матрак докато хрупаше замислено сухари. Откакто я скова лумбагото, „нощният лов" бе изгубил притегателната си сила. А бяха времена, кисело си спомняше тя, когато вдигаше триста от лег, а всички кучи синове надървяха опашките щом я мернеха от километър разстояние. Сега не й оставаше нищо друго освен да чака жертвите сами да дойдат при нея. Ставаше дума за доста дълго чакане. Почесвайки се под мустак, вълчицата запаха нов сухар с каменно изражение.

Изведнъж, тежък юмрук се стовари трижди върху дървената врата. Вълчицата се сепна и ослуша.

- Кой е та-а-ам? – Преправяйки гласа си, старицата подходи предпазливо. Оредялата й козина настръхна.

- Аз съм ма, бабо! Айде отваряй, че в тая буря ми измръзна задника!

Старата вълчица примигна, скована от изненада. Мисълта й бързо заработи, беше важно да запази самообладание.

- О-о-о, ти ли си! – Ненужно е да споменаваме, че старата бе отракана кучка. – Ами то е отворено, скъпа, влизай, влизай...

Поддавайки на последвалия тежък ритник, вратата изскочи от пантите и се стовари тежко на пода. Сред облак от снежни парцали, един едър силует с размери на двукрилен гардероб се понесе вътре, обвит в кожух от мечи кожи и изпонакичен с тежка железария. Изпод шлема, за чиято изработка някоя полярна мецана бе пожертвала главата си, се подаваше ръбато, немито лице, запазило далечна прилика с женствеността.

- Мама ме прати да ти донеса малко биволско задушено с картофи. Щото си много стара и не те бива вече. – Едрото страшилище повдигна тежка торба, от която се носеше миризма на готвено месо. – И по пътя претрепах един глиган, отвън е, ще ти го скопя, одера и ще имаш да лапаш докат' свърши зимата!

Вълчицата, сгушена под тежките завивки кимаше лукаво огледайки мастодонта, в чието лице разпозна своята пра-пра-внучка от далечен Тамниел. Очите й се впиха в двестата килограма живо тегло пред нея. Усети, че неволно се облизва.

- Ма бабо ти си много грозна, ма! - Внучката приседна на един стол, който простена. Не й липсваше такт. – Що си толкова, ъъъ... космата?

Старицата се усмихна едва, прикривайки острите си като бръснач зъби.

- Сбъркала съм лосиона против окосмяване, миличко. Нали ги знаеш тия проклети магьосници, все развалени мазила продават.

Внучката изгледа вълчицата с празен поглед.

- Бабо, кво е тва дето ти се подава? – обвитата в кожи внучка посочи към издайнически показващата се изпод завивките опашка.

- О, това ли! – Бабата набързо я издърпа навътре се усили мазно. – Ами, бабиното, знаеш напоследък колко е модерно да си имаш експанжън. Без такъв не може, все казват. Мода! Ей на и аз си взех един. Нали е хубав?

Внучката изсумтя и започна да разтоварва тежките оръжия от колана си. – Ма си мно'о грозна, да знаеш!

- Миличко... - Старицата се поизправи, застанала зад едрото туловище, и погледът и се впи във врата на внучката. – Може ли да те питам нещо?

- Ъхъ... – Измуча едрата внуч-

Рейтинг	8.2
Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: Bethesda
Разпространител: Ubi Soft
Жанр: РПГ от първо/трето лице
Сайт: www.elderscrolls.com
PC: PIII 600, 256MB RAM, 32MB Video
Брой дискове: 1
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Средна
Време за усвояване: 1 час
Масовост: Ниска
Прилича на: Morrowind

ка докато сваляше и последния от колекционерския комплект боздугани.

- Колко експириънс даваш?

Внучката се сепна за миг, интуицията ѝ подсказа опасността, с мощен замах тя се обърна. Но беше твърде късно. Тътенът от предсмъртния ѝ рев разтърси порутената кръщурка, а след това се изгуби сред снежната фъртуна.

Старата вълчица издърпа изпод матрака стария си дневник. Отвори на последната страница, с остър нокът търсейки точния ред. Спря под надписа „Брой 'Червени Шапчици' до Ново Ниво". Взе перо и мастилница и добави още една черта. Оставаха ѝ само още петнадесет. Може би утре щеше да пише до далечната си племенничка от Верфенделските селения. Не че поддържаха отношения, но пък каква дъчеричка бе отгледала...

Казват, че да смесваш трева, домашна сливова и ролеви игри е лоша работа. Обещавам, няма да се повтори. Най-покорно минавам на темата.

Новият експанжън за изключителния, но за жалост недооценен у нас ролеви хит за 2002 година The Elder Scrolls III: Morrowind е несъмнено едно от най-качествените допълнения, които са ми попадали в последно време, при все, че дълго време очаквах лятната титла сред RPG-тата да се падне на Neverwinter-ското разширение. Оказа се, че Bethesta са си взели доста добър урок след онова набързо скалъпено комерсиално add-on-че Tribunal, с което играчите получиха един – великолепно изпълнен, между другото – град и няколко часа геймплей, предимно за корави персонажи над 30-тото ниво. Bloodmoon не само, че не иска да си пазите запис с героя, макар че е препоръчително, но и предлага над 30-40 часа геймплей за персонажи от всички нива, нова територия извън пределите на континента Тамриел, и при това идва с толкова много нововъведения и допълнителни детайли, че от следващите няколко реда едва ли ще остане някой неубеден, че всеки лев вложен в този диск ще се изплати с десетки часове удоволствие.

Достъп до територията в експанжъна получавате, независимо къде и как се намира вашият персонаж. От слуховете, разпространявани от тъмните елфи Вварфенфел ще научите, че нещо ужасно се е случило във форт Фросттмот, разположен на северният остров Солстайм. С ферибот от селището Кхуул – или няколко часа изморително плуване - може да се прехвърлите в новите територии в играта. Крепостта Фросттмот е една от големите изненади в играта, понеже за първи път в Morrowind ще имате възможността да се насладите на динамична промяна на град в зависимост от развитието на сценария и вашите действия. Ще станете свидетели на разрушаването и последващото изграждане на крепостта и ще изиграете важна роля в интригите и тайните, с които е свързано мистериозното нападение.

Основна роля в сценария играе и въведената от авторите възможност да се превърнете във върколак. За разлика от чисто козметичната опция да вампирясате в оригиналния Morrowind, тук върколаците са напълно развити като игрова опция. Усещането за сила, бързина и мощ при играта с върколак е несравнимо и си струва да се види. Но това не означава, че ще можете да раздавате правосъдие на всичко и всеки и да покажете среден пръст на тъй или иначе слабия баланс в играта. Среброто е всеизвестната отрова за всеки овълчил се персонаж, и оръжия със посребрено острие нанасят двойни щети. Като върколак нямате контрол над превръщането между оригиналната ви раса и вълчата форма. Това се случва всеки ден при залез слънце и жална ви майка ако в този момент сте в компания. Солстаймците никак не обичат вълци и нападат моментално, а с това и репутацията ви се срутва главоломно. Ще ви се наложи да приложите много потайни тактики и да пазите пълна дискретност по отношение на алтер-егото си, освен ако не искате скоропостижно да презареждате.

Графично Bloodmoon не допринася нищо революционно. Още оригинала се славеше с големи изисквания към хардуера, а експанжъна добавя няколко екстри – сред които огромните лесове и великолепно направените снежни вихрушки – които допълнително свалят броя кадри в секунда. Но кой в днешно време би приел насериозно игра, която не изпотява и най-модерните видео карти? Ако не сте си взели навремето Tribunal, то Bloodmoon ще добави всички екстри в интерфейса, които досега са ви липсвали. Конкретно това е показателя на живота на противниците, особено полезно когато някое създание има пълен имунитет към дадена атака или оръжие.

Като за финал на тази кратка статия ще спомена, че ако Morrowind ви е допаднала, имате добра причина да прекарате това лято пред монитора, избивайки чудовища сред заснежените гори на Солстайм. Експанжънът е изключително добре разработен, сценарият е детайлен и геймплеят прилично дълъг, а възможността да станете върколак – пристрастяваща! Дори само заради нея си струва да преиграете цялата игра!

workshop.headoff.com

Ultima Online

в България

Автор: Whisper

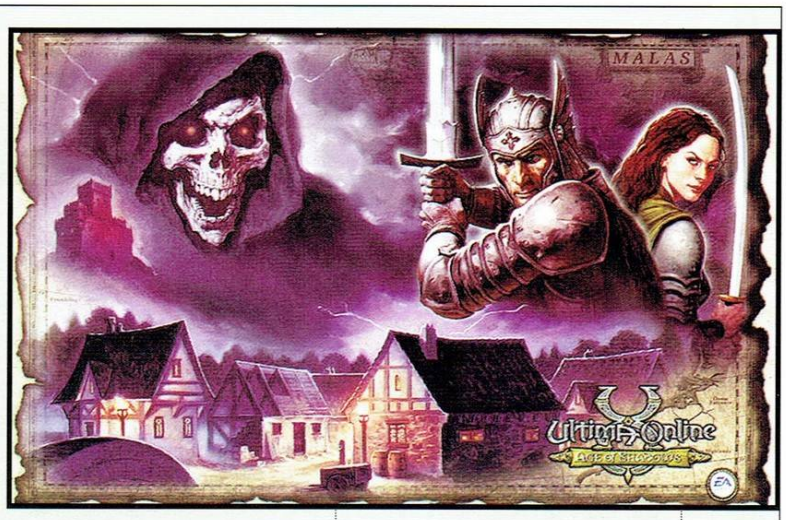
Предполагам, че много от вас са чели на нашите страници, по Интернет или са чували от разни места за т.нар. MMORPG – Massive Multiplayer Online Role Playing Game. За тези, които за пръв път чуват този израз ще поясня: става дума за мултиплеър ролеви игри, които се играят по Интернет в перманентен свят, който се развива заедно със самите участници в него. Примери за такива игри много – Ultima Online, Everquest, Asheron's Call, Anarchy Online и Shadowbane са сред по-известните нам имена, при това те имат общо над 250 000 играчи към днешна дата. Да не говорим за заглавия като Star Wars Galaxies и Worlds of Warcraft, които от доста време тормозят сънищата на бедния български геймър. И нищо чудно – всички тези игри предлагат съвсем нов тип геймплей, до огромна степен непознат на нашего брата, изглеждат великолепно, и позволяват на групи от приятели да играят и да се забавляват заедно – нещо, което много малко други игри могат да ни осигурят.

До преди два месеца аз, както и поне 99% процента от вас, мислехме, че скоро едва ли ще ни се отдаде възможност да се потопим и ние във вълшебните светове на тези игри. Защо ли? Най-вече заради Интернет – подобни заглавия изискват стабилна и чиста външна линия, по която безпроблемно да се предават пакетите на играта. В противен случай следва лаг, смърт, ядове и в крайна сметка се губи основната идея на играта – човек да се забавлява. Както и да, оказа се че не съм бил прав, и слава на бога за това.

И така, братя и сестри, с огромна радост искам да ви уведомя, че от два месеца в България работи сървър на Ultima Online – най-старата и популярна от всички MMORPG по света. Нещо повече – към края на Юни бе пуснат втори сървър на същата игра. Нещо още повече – говори се че към края на Юли или началото на Септември ще бъде пуснат трети сървър, пак на същата игра! Какво ще кажете за това, а? У нас нема, нема, па току си Ебе Санд-а. Но както и да е, надявам се това да е за доброто на играта и най-вече на играчите.

И така, какво представлява Ultima Online? Играта наподобява до голяма степен повечето от любимите ни компютърни ролеви игри, с основната разлика, че тук можете да играете няколкостотин души едновременно, като другари или като противници. Първото нещо, което трябва направите щом си пуснете играта е да си направите или изберете герой, като започвате от пола, външния вид, дрехите и т.н. След това идва и самият избор на "професията" на вашия герой. Има пет готови класа, от които да си изберете - Паладин, Магьосник, Некромант, Войн и Ковач. Ако тази селекция не ви устройва, имате възможност сами да определите уменията на вашия избраник. Тук трябва да се спомене нещо много важно за Ultima-та – прогресът на персонажите не се определя от нивата, които те вдигат, а от нивото на развитие на избраните от тях умения. Има 52 умения, от които да избирате, и от степента на тяхното развиване ще се определя и "клас-а" на героя ви. Всяко едно умение може да се развива от 0 до 100 точки (има начини и до 120, но за тях някои друг път), като достигането на 100 точки в дадено умение ви дава титлата Grandmaster в него. Ефективността на използване на всяко умение зависи именно от степента, до която сте го развили. Например ако искате да станете добър ковач, препоръчително е да станете първо добър миньор, за да можете да се сдобивате сами със суровите материали, които са ви необходими за практикуването на професията. За тази цел трябва да развиете умението "миньорство" до 100, за да можете да копаете най-хубавите руди. До 65 точки "миньорство" ще можете да копаете само най-обикновена руда, но колкото повече развивате умението, с толкова по-ценни метали ще се сдобивате – Dull Copper, Shadow Ore, Copper, Bronze, Gold, Agapite, Verite и при 99-100 точки "миньорство" ще можете да копаете от лелеяния от всички ковачи Valorite. Както можете да се досетите колкото по-качествена е рудата, толкова по добри са оръжията и бронните, които можете да ковете. Общият брой точки, които даден герои може да разпредели между отделните си умения е 700, т.е можете да го развиете с 7 умения по 100 точки, или 6 умения по 100 и две по 50, или както вие сами си решите.

Освен умения, всеки персонаж в Ultima има и три основни показателя, които определят неговото корпорално (Cor Por-ално:)) и спиритуално състояние. Тези показатели са Сила, Сръчност и Интелигентност, като от тях се определят съответно нанасяните от вас щети и точките ви живот,



бързината на ударите и издръжливостта ви, и количеството мана, с което ще разполагате. Всяко една от тези характеристики се покачва с течение на времето, като в зависимост от занаята, който практикувате, някоя от тях ще получи известно предимство пред другите. Така че ако се занимавате с миньорство Силата ви ще се развива с по-бързи темпове, а ако пишете свитъци или правите отвари Интелигентността ви ще се развива по-бързо. Всеки един от основните показатели може да се развие до максимум 125 точки, а общия сбор на трите показателя не може да надхвърли 225 (всъщност може, но и за това в следващите броеве).

След като си направите героя, можете да се пуснете из широкия свят на играта. За всички нови играчи препоръчват да започнат в Briatin, където в момента е най-голямото сборище на играчи. Централната банка на Британ е любимото място за срещи, търговия, разпри, обиди, демонстрации на магически, танцувални, шивашки и ковашки умения, както и най-доброто място да изкарате някои лев ако сте крадец или просяк (можете да бъдете и двете в Ultima).

Ако нямате ваш познат, които вече да играе, препоръчвам ви да изберете умения, чрез които по-лесно и безопасно да изкарва пари, за да може да се развива. Такива са шивачеството, ковачеството, дървосекачеството, писмеността и др. Най-важното, което трябва да знаете за тази игра е, че тук с пари можете да получите всичко. Ultima е като едно малко отражение на реалния свят – има си собствена икономика, в която повечето играчи намират своето място. Ако искате хубава кожена броня, единственият вариант за нея е да платите на някои шивач, за да ви я направи. Не се заблуждавайте, че това да играеш като шивач или ковач е глупаво или смешно – ролята на тези класове в играта е огромна, дори по-важна от тази на магьосниците или паладините и знаете ли защо? Защото същите тези магьосници и паладини ще ходят при шивачите и ковачите редовно, за да искат все по хубави брони, наметала, сандали, щитове, мечове и прочие. Да не говорим, че най-добрите шивачи и ковачи ще бъдат доста търсени от различните игрални гилдии, като ще им бъдат предлагани хубави оферти за присъединяване към тях. Е, стигнахме и до гилдиите, които определено са една от най-атрактивните особености на тази игра в сравнение с всичко, което сме играли досега. Група от няколко човека може да се обедини в общо сдружение, да ползват общи ресурси, да си построят собствена сграда (точно така, в Ultima можете да строите от малки къщурки до огромни замъци) където да се събират далеч от хорските очи и какво ли още не. Всъщност участието в гилдия е логичната стъпка за всеки играч, тъй като има огромно значение дали сте сам или можете да разчитате на помощта на още десет или двадесет души. Да не говорим, че за да покорите по-трудните dungeon-и в играта, да победите най-силните създания и да се докажете като най-силният магьосник, или некромант, или крадец, или рейнджър задължително ще ви трябва помощ – в тази игра единакът много трудно може да оцелее. В основата на успеха тук е отборната игра и колективното начало.

Спирам дотук с общите приказки. Надявам се от прочетеното по-горе да сте се заинтригували и да отделите малко време (а после и много време) на тази великолепна игра, която е и първата от този вид, която ние можем да играем без проблеми. Ако се чудите как може да играете на българските сървъри, просто се вържете към Нета, отворете uo.ma3x.net (сайта на първият и най-развит български сървър) или www.gamebg.net. Там ще намерите подробни инструкции за

това какво трябва да направите за да започнете играта. Успех и весела игра на всички, и ще се видим пред банката на Британ.

От следващия брой на списанието очаквайте поредица от статии, в които ще споделим нашият опит в битките със злото в Бриатания, както и ще ви предложим съвети и насоки за развитието на героите ви във вълшебния свят на Ultima Online.

Минимални изисквания:

Pentium II 266 MHz, 64 MB RAM, Windows 95/98/ME, DirectX 7.0a, 8 MB DirectX-compatible 3D graphics accelerator, DirectX-compatible 16-bit sound card, 4x CD-ROM drive and 28.8 kbps modem.

Препоръчителни:

Pentium II 350 MHz, 128 MB RAM, 16 MB DirectX-compatible 3D graphics accelerator and 56 kbps modem.

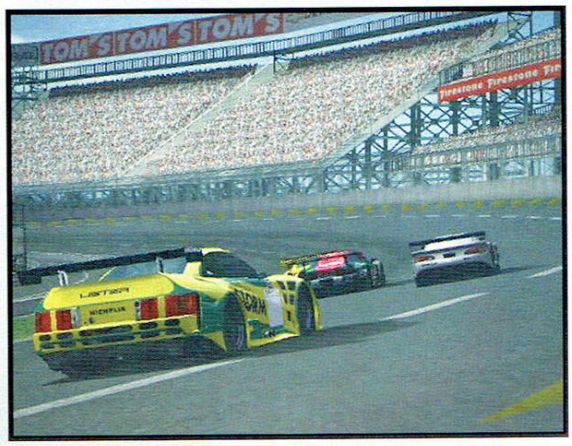
workshop.bradoff.com

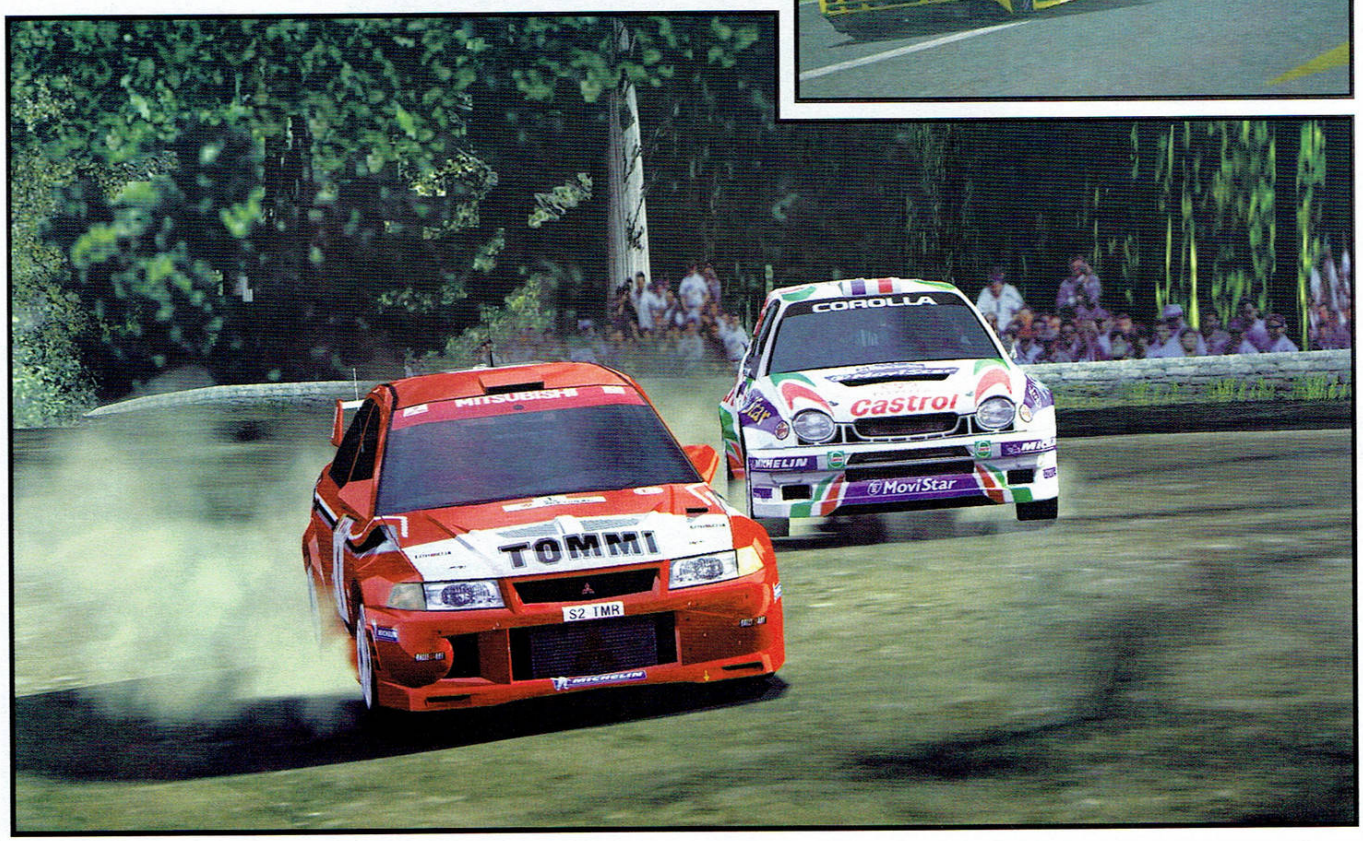
Gran Turismo 3 A-SPEC

Производител: Polyphony Digital
Разпространител: SCEA
Платформа: PS2

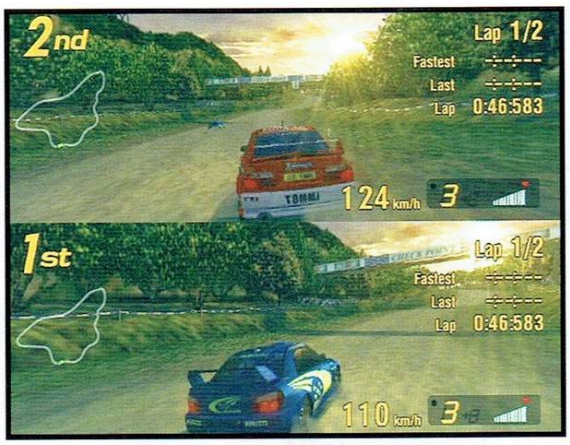
Gran Turismo. Сигурен съм, че всеки почитател на рейсинг игрите, ако не е играл, то поне е чул това онова за краля на рейсинг симулаторите, за негово величество GT. Често се споменава колко са прецакани виртуалните шофери от факта, че GT излиза само за плейстейшън. А що се отнася до PC шоферите, те могат само да си мечтаят за "квалитетни" рейсъри. Може би единствено някой от супер-качествените F1 симулатори за PCможе да се сравнява, и то само в някои аспекти, с GT серията. Всички останали заглавия (дори и TOCA Race driver), биха предизвикали у феновете на GT насмешлива усмивка. Причината? Gran Turismo е традиция за плейстейшън. Култ. Всички серии от играта не само са разработени от професионалисти, но са вложени и достатъчно инвестиции, което гарантира супер качеството на всеки един бит. Графика? В GT3 не става дума за "почти фотореализъм", а за фотореализъм. На телевизора колите изглеждат като тези по спортните канали или маниашките филми ("Бързи и яростни"), стъпват по пистите като истински, взимат завоите както си му е реда, без да изглежда, че са насложени по пистите. Ако пуснете някой от replay-ите и накарате приятел да го гледа, като нищо може да се обърка, че сте му пуснали някой спортен канал. Ми горе-долу така изглежда GT3. Единственият недостатък е липсата на damage. За "карантиите" на играта четете надолу.

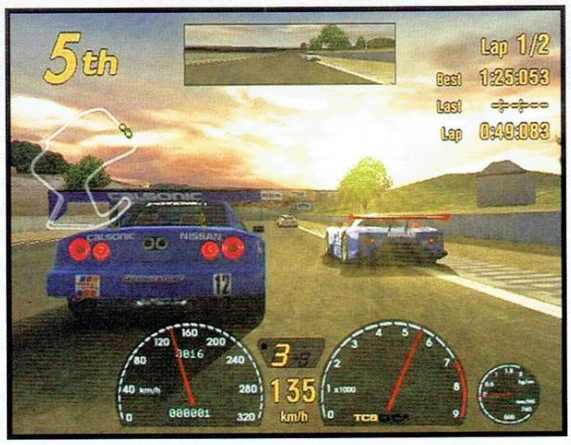
В началото започвате с малко пари. Отивате при някой от дилърите на нови и употребявани автомобили. Имате възможност да избирате от огромно количество модели и марки (общо към 150 на брой; за справка - в GT2 колите бяха над 600!). Присъстват повечето от популярните японски, американски и европейски производители, предлагащи коли от най-ниския клас до върхови състезателни модели. По непонятни причини обаче Ferrari и Porsche липсват. Преглъщаме го в името на по-висша цел. С мизерната начална сума можете





да се сдобиете единствено с японска трошка втора ръка. Прекарвате я през автомивка и смяна на масло, слагате някакви по-гъзарски джанти и айде на пистите. От състезанията се печелят пари, с пари пък се правят един куп приятни неща. В случая - купувате тунинги за возилото си или направо нова кола. Първоначално минавате през Licence Centre. Всеки тип състезание изисква не само определен вид кола (някои са open class), но и тапия за кадърност. За да се състезавате, трябва да имате драйвинг лиценз. Преминавайки редица тестове и доказвайки умението си да владеете различни типове коли на различни участъци от пистите, получавате удостоверение, че зад волана не стои маймунче с каска. Първите тестове са лесна работа. По-сериозните изискват първокласни умения, използване на ръчната, работа с газта и спирачките, плъзгане на колата буквално на ръба на възможностите. Най-трудният за мен тест беше с Skyline на серия от супергадни завои с формата на s окръжност с намаляващ радиус. Около минута и нещо трябва да въртиш расовия звяр (400 коня) със задница около носа му. Кошмар! Но разработчиците са се погрижили да няма невъзможни неща. GT3 е перфектно оптимизирана за игра с оригиналния джойстик на плейстейшън (за волан да не говорим). След известна практика направо чувствате колата в ръцете си, а вибрациите на джойстика засилват усещането за реалистичност.





Състезанията са наистина много и имат различен награден фонд. След спечелването на някои получавате като бонус, освен солидна сума - и автомобил. Следва най-посещаваното място - Tune Shop. Не става дума за измислени тунинги по колите. За всяка марка и модел има точно определени части, които се подменят. С реални параметри, от реални фирми, с реални цени (проверка по сайтовете на световните тунинг производители и си убеден в това). Има подробно описание за всеки тунинг. Наясно си какво и къде слагаш и какво влияние оказва на конските сили и поведението на автомобила. Всичко е гарантирано с активното участие на инженери от автомобилните и тунинг производители. Разработчиците не са се скъпили и за най-малките подробности по физичния и външен модел на колата с една единствена цел - реализъм и удоволствие. След тунингите колите променят облика си, личат си спортното окачване и гуми, виждат се отворите за интеркулерите и ремусите, променя се адекватно поведението и звученето на колата, осезателно се променя и стойката по пистите. След всеки тунинг виждате как вашата бангия озверява все повече и повече. Има тестови полигони, на които може да проверите максималната скорост и ускорението и да се убедите в ефекта от тунинга, евентуално да настроите твърдостта на амортисьорите или чувствителността на електронните блокове, да промените предавателните коефициенти на диференциала или скоростната кутия, да нагласите динамичните параметри както ви изнася. Почти всичко по колата може да бъде донастройвано. При това има подробно упътване какъв е ефектът от всяка промяна, което е страхотно улеснение. Проучиш ли детайлно всички тунинги, като нищо можеш да вземеш акъла на някой авер със задълбочените си познания що е VCD, fly wheels, mod chip... По-мераклиите могат да сравнят резултатите с реални данни за колите, които намерят по интернет и фенските сайтове за streetracing и да се уверят, че лъжа и измама няма. Сравнявайки звука на колите с този на истински, пак няма разлика. С две думи, вземате кола, слагате и всички тунинги, и накрая тя ще изглежда и ще се държи като все едно е прекарана през тунинг на реално съществуваща фирма. Грешка няма.

По пистите не сте сами. Компютърните опоненти правят всичко възможно да лапнат наградата, грешат понякога, AI-то на GT3 е перфектно. Без проблем можете да разберете дали колата пред вас е 4x4 или само със задно по начина, по който компютърът я управлява. По звука и ускорението можете да се досетите какви тунинги е наслагал тиквеника. AI-то на GT3 гарантира качествен адреналинов екшън дори и на сингълплей.

Графиката на GT3 е просто прелест. Както споменах - фотореализъм. Светлинни ефекти, омара, жега, прахоляк, трудно се различава реалното от виртуалното. Ако преди състезание се сетите да прекарате колата през автомивка, тя видимо ще блести. Ще видите новите си спортни гуми и маркови джанти до най-малкото грайферче и болтче, че дори как при спиране спирачните дискове се нажежават до червено. Вашият спортен звяр ще ръмжи и свисти с целия си блясък сред себеподобни. Ефектът се допълва от върховния физически модел, който почти няма равен в другите рейсинг симулации за конзоли или PC. Красота и реализъм. Коли, коли, коли. Една от друга по-наточени и бързи. След доста часове игра най-сетне се сдобивате с така мечтания звяр. Можете да тръгнете от обикновена Toyota Yaris 1.8i и накрая да подкарате дори Zonda, обявена от специалистите за най-хубавата кола в света до момента, по-добра от върховите модели на Ferrari. Всичко това е GT3. Играта е правена с цел да достави удоволствие както на масовите геймъри, така и на най-претенциозните стрийтрейсъри. Единствената лоша новина е, че си остава просто игра. Добрата новина е, че PS2 вече не е чак толкова скъп, а се задава и GT4.

Боби Турбото

Приятелите му го наричат Бобо и Всъщност не му е особено приятно, че хипер-активният олигофрен, в чиято роля се превъплащава всяка седмица, в рамките на хитовото младежко предаване Сблъсък носи неговото име. Обмислил е напълно неприятната възможност да го възприемат основно като идиота с розовите очила. И особено много се гордее с факта, че много хора считат, че сблъсък-джиите наистина са наели човек с ментални отклонения. Защото това показва колко добър актьор е Всъщност. Самият аз останах доста изненадан от симпатичния, добродушен, стеснителен и леко стреснат от диктофона ми човек, седнал от другата страна на стъклената маса на едно кафене край НДК. Той пи Фанта Меднес. Аз пих капучино. Той през цялото време държеше нежната длан на очарователната си приятелка, която дойде с него за интервюто и за която Бобо ме помоли да не пиша нищо, защото "не обичала тези работи". И аз не написах. Също така по не особено ясни и на самия мен причини загърбих култивиранта си журналистическа злост и пропуснах повечето от провокативно-цинични въпроси, които си бях подготвил. Тъй нареченият Боби Турбото просто не е човек, когото бихте попитали дали обича да чука плюшените си играчки. Не и пред жената, в която изглежда толкова очарователно влюбен. Пък и по принцип. Което си е доста странно предвид екранното му амплоа. Но наистина ми се струваше, че пичът ще се изчерви, ако го попитам нещо цинично. Но Всъщност четете и вижте сами.

Давай да започваме. Представи се с няколко изречения.

Казвам се Борислав Захариев, на 22 години. Завършил съм техникума по полимерни технологии с разширено изучаване на химия, учил съм четири години в Натфиз "Кръстьо Сарафов" и съм завършил с отличен успех. Приет съм на първо място от 400 човека.

Къде се таят корените на прякора ти – в Турбо Фолка, в едноименните дъвки от близкото минало или в любимото ти Ауди.

Аз принципно нямам пръст в измислянето на героя. Изцяло Иван го е измислил. И Ники Не-Му-Се-Сърдете – той е режисьор на "Боби Турбото". Страшно много съм им благодарен на момчетата, че ме взеха и че работим заедно, защото ако не бяха те никой нямаше да знае кой съм.

Тъкмо щях да те питам как започна да работиш в *Сблъсък*?

Ами благодарение на тях – на Иван, Андрей и Ники – те направиха всичко: те ми се обадиха, те ме поканиха, те създадоха Боби Турбото. От мен е изпълнението само.

Това което правиш натъжава ли те в някакава степен? Ти си ужасно популярен на базата на това, че се държиш като олигофрен, а като нормален актьор едва ли би се радвал на такава слава.

Еми не ми е приятно ама...

Е то в нашите условия простотията се продава най-добре.

Ти го каза. Това е образът, който ме прави популярен у нас. Примерно ако отида в Англия или във Франция, или пък в Щатите – много ясно, че героят ми няма да е такъв простак, ще е коренно различен. Аз се настройвам според хората. В смисъл, че виждам каква е ситуацията и правя онези неща, които си мисля, че хората ще ги приемат най-добре. Правя това, което си мисля, че хората ще харесат. Аз съм още млад човек и за пръв път стъпвам в такава материя като телевизията, като шоуто и ми е супер странно, че толкова бързо се развиха нещата. То има една такава поговорка, че бързото качване е и бързо падане, но да се надяваме, че няма да го позволя. Ще дам всичко от себе си, за да не падна бързо.

Ако приемем, че няколкоминутните ти скечове в неделната утрин са едва първата крачка от една обещаваща кариера, какво можем да очакваме от втората.

Най-вече театър и кино. Всъщност най-вече театър. Обичам театъра – това е любимото ми нещо. Прекрасно е просто. Ако имам шанс да работя някъде в театъра ще съм много щастлив и ще дам всичко от себе си. Ако имам шанс в театъра ще се раздам тотално.

Смяташ ли, че би могъл успешно да влезеш в друг образ? И това, което искаш да покажеш на сцената отново ли ще е хумористично?

Знаеш ли – аз си имам един любим типаж. От тези тежките, гангстерските филми. Искам да играя в нещо ей такова. Ей като с ония джипове *[посочва ентусиазирано една черна кола с тъмни стъкла и определено гангстерски вид, която профучава покрай кафенето]*. Нещо такова ми се играе.

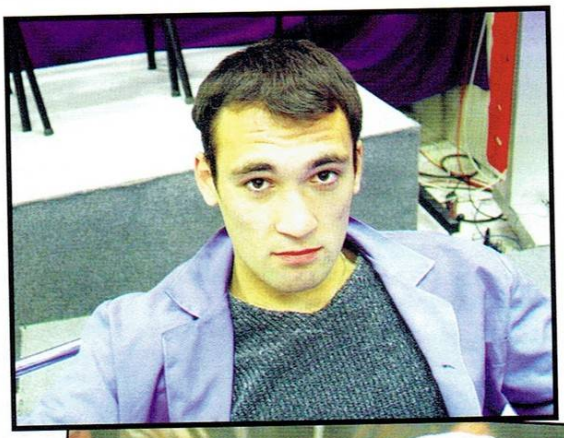
Гангстер значи.

Гангстер, да. Принципно искам да играя и роли на добри, не само на гадове някакви, но просто ми харесват гангстерите по филмите. Обичам

разни мафиотски интриги, кефя се на тези италиански и сицилиански семейства.

След като участието ти в римейка на *Матрицата* тотално засенчи Киану Рийвс, коя е следващата холивудска роля роля, в която би искал да се превъплатиш [иде реч за един особено свеж скеч по темата – б.а.]

Матрицата ми е култов филм. Уникален. Първата част съм я гледал сигурно хиляда пъти. Втората също. Това е един култов филм, който ще остане за вечни времена, това няма изтъркване. За хората, които го разбират той е нещо голямо. Всеки, който не харесва *Матрицата* за мен не е сетивен човек, не разбира какво иска да каже филмът. А то е елементарно – просто трябва да го гледаш два-три пъти и ще разбереш за какво става въпрос. Филмът е *култов, уникален!* Направих му пародия обаче му се възхищавам. В никакъв случай не искам да се подигравам с него. Иначе принципно бих искал да отида в Холивуд, да видя как се правят филми там. Аз просто много малко съм пътувал. Ако има шанс да започна да пътувам повече ще бъда много щастлив – ще видя много неща, различни култури, ще се срещна с различни хора.



Откъде черпиш вдъхновение? И как би коментирал донякъде основателните сравнения с Влади Върга?

Нееее. Тотално не. Върга е абсолютно друг типаж, други неща иска да каже. Никога не съм копирал някого. Вдъхновявам се знаеш ли как…

[поглеждам го очаквателно]

…ми не знам как. То идва, изведнъж си става. Примерно има дни, когато ми се спи, изморен съм, нищо не ми се прави. Обаче отивам на снимки, слагам си очилата, слагам си шапката и се почва. И както си викам, че нищо не се е получило после на монтажа виждам, че абсолютно си е станало.

Кой е стайлинг агента, на когото дължиш безукорния си вид пред камерата?

Ами аз. Аз го измислих този вид. Замислих се за това какво искам да кажа. На това ме е научила професорката ми – професор Баева. Тя ме научи да мисля върху тези неща – за вида на образа, как е облечен, какво мисли, чувства. Аз по принцип съм актьор, който от външния вид се вдъхновява и тръгва към вътрешния…

Ей, тая песен много ми харесва *[спонтанно се вдъхновява Боби от някакъв тотално неразпознаваем за мен попхит, разлял женски вокални трели из заведението]*

Кажи ми каква музика слушаш тогава.

Д_2. Обожавам *Д_2*, това са ми любимата българска група. Обичам *Депеш Моуд*, обичам *Ю Ту*, обичам *Шаде*. Аз слушам абсолютно всякаква музика, която ми харесва. Изключваме само чалгата, защото чалга не понасям. Много съм ходил по чалга клубове, и до днес ме водят, ама просто не мога да стана и да се развеселя освен ако не съм се напил като кирка, не мога да гледам и едва-едва дишам. Те тогава мога да слушам чалга. Има хора, които примерно се прибират вкъщи, пускат си уредбата, започва да звучи Кати или Софи Маринова и тия се кефят. Аз това нещо не мога да си го представя. Примерно да се прибереш, да си легнеш, да си пуснеш Андреа Бочели, да слушаш музика, да слушаш *класика*. А т'ва к'во е – тъндърл'чака, тъндърл'чака – така по цял ден.

Тъкмо ме подсещаш. Наскоро бях чел в един вестник, че трите пикови момента на простотията в тази държава са българският хип-хоп, фолка и Боби Турбото. Нещо да кажеш по въпроса?

Що пък и българският хип-хоп. Има български хип-хоп парчета, които са много хубави. За чалгата и Боби Турбото съм съгласен. Това си е простотия.

Обаче има хора, които разбират какво искам да кажа с тази простотия и аз се радвам. Хората се забавляват, за мен е важно на човек да му доставя удоволствие това, което правя. Не ми се ще да е поредния скеч, разбираш ли. За това го правя крайно, гадно дори – на моменти на мен дори ми е гадно да го правя, но го правя и ще продължавам да го правя. Защото това не е типичният скеч, който го забравяш след 15 минути и от който нищо не ти остава.

Коя е границата, която не би прекрачил в такъв случай?

Натуралистичните неща не бих направил. Като примерно *[оглежда се леко притеснено]* не бих си показал члена. Нещо такова, нещо, което да ме отв-

workshop.headoff.com

рати. Иначе примерно много крайни неща бих направил. Аз го правя, за да се забавляват хората.

До каква степен изпълненията на Боби Турбото са дело на сценаристите и до каква – твои импровизации?

Ами различно е. Повечето неща Ники и Иван ги измислят, но импровизация във всеки епизод има много. Много неща импровизирам, но те са си съгласувани с Ники повечето. Но пък има и неща, които не са. Отвътре си ми идват.

Я кажи за Мечо сега.

Ами искам да го съживиме Мечо. Говорил съм с Иван и Андрей, че искам да го съживим, защото това ми е един вид партньор. Ще го измислим. Ние сме решили да понамалим малко агресията и тези по-циничните неща. Обаче пак ще си остана същият идиот. Ще е идиотщина до края.

Как би реагирал, ако Бриджит Бардо те обвини в жестоко отношение към животните?

Бриджит Бардо... ами аз обичам много животните. Обожавам кучета. А малките мечета наистина са толкова сладки. Абе и крокодилите... Всичко обичам, всякакви животни, разбираш ли? Цялата история с Мечо беше точно това, че в началото правехме по-крайни неща, за да шокираме хората, да се стреснат, да си кажат – "Тоя к'во праи, бе?! Ебати идиота!". Сега вече ще стане по-олекотено.

Жени, Евгения Калканджиева ли е, прочее?

Да. Аз много я уважавам. За мене тя е една много голяма бизнес дама, защото доказа на много хора, че може да се оправи сама.

Добре де, като я уважаваш толкова не мислиш ли, че може да ѝ е леко обидно от скечовете ти?

Не, досега никога... Абе тя не ги гледа просто. Но дори и да ги гледа тя си знае, че аз го правя с добро. Както и Азис, примерно. Азис го познавам. Васко. Направих си гавра с него, но той предполагам усеща, че не е идеята да се бъзикам с него, просто това си е един вид хумор. Купон бе, разбираш ли? Аз съм човек, който не изпитва омраза към другите звезди или към който и да било. То всъщност звезди в България няма, махни го това. Към по-известните хора. Не искам да обиждам никой с нищо.

Е, добре де, ревнува ли те Жени от Мечо? *[правя аз един от последните опити да събудя Турбопростотията в диалога]*

Питай нея. Не знам. Нямам представа.

А защо точно Ауди А6?

Ми не знам, сигурно защото моят продуцент кара Ауди А6. Не знам, просто така го измислихме. Така тръгна. Нямам представа.

А шесте хиляди марки кога ще ги обърнеш в евро?

Няма. Шес' хиляди марки си остават винаги.

Кажи ми сега нещо за компютрите и компютърните игри. Спомена ми, че си геймър.

Това е супер яко. Много се радвам, че цялата цивилизация вече усеща компютрите и ги разбира. А Counter Strike е играта която обожавам. Значи, ако имах възможност CS е играта, която бих играл непрекъснато. Ама сега просто нямам време. Значи преди, когато бях по свободен, казвам ти, толкова нощни съм правил, толкова съм играл... И в Матрицата ходехме и в Некст Левъла и там в нашите квартални клубове в Надежда – аз съм от Надежда. Цяла нощ, разбираш ли *[В очите на Боби заблестява геймърски ентусиазъм]* Значи сядаш в десет и до сутринта не ставаш, разбираш ли. Ставаш само, за да пикаш или да пиеш вода. Цяла нощ Counter Strike и GTA3 яко. GTA3 тая новата версия, нали я знаеш...

Ъхъм.

...там с моторите и с тия неща. Страшна игра е тая. Значи като се поосвободя малко ще си купя компютър и ще си вкарам всичките игри в компютъра.

Е нямаш ли си компютър?

Абе имам, ама не работи, преебан е. Една вечер се напихме като свине, разляхме нещо върху него и блокира. Вътре нещо изгърме, изпуши... Много ме е яд. Ама като се поосвободя ще си взема компютър и ще си играя само на GTA3. Иначе CS си ми е любимата игра. Леко реалистична е. Не точно *реалистична*, но пак е готина. Като убиеш някого ти става готино само като видиш как ти светва зеленото доларче отстрани. Абе учи те на ум, на рефлекс, на точност, на всичко. Има и една друга игра, която много ме кефи, ама и забравих името... ъръъ... а, да – Starcraft. Проблема е, че нямам време да седна да я науча както трябва, разбираш ли. Warcraft-а, също. Това е за игрите. Иначе въщи имам едно такова мъничко Нинтендо, то е на една приятелка. Super Mario играя много. Като ходя до тоалетната обикновено играя Super Mario.

Какво е най-хубавото и респективно най-лошото нещо, което смяташ, че може да ти се случи?

Най-хубавото ще е да правя всичко, което е свързано с изкуство. Ако мога да играя в театъра, да се снимам в киното и да си се занимавам със Сблъсък, тези три неща ако мога да ги постигна едновременно за мен си мисля, че това ще е върхът. А най-лошото ще е, ако утре от bTV ми кажат – "Боби Турбото пада, напускаш". Две-три седмици хората ще ми пишат имейли да ме питат къде е Боби Турбото и след това ще ме забравят. Ще стана господин Никой. Това е най-ниската точка, до която мога да падна. И това ще ме комплексира, понеже аз съм много емоционален човек, ще ме вкара в някакви дупки. Даже може би си мисля, че това ще ме накара да напусна страната.

Нещо да кажеш за финал.

Понякога лъжата може да стане истина. *[обръща се към приятелката си]* Това добре ли е за финал, а? *[тя кима уклончиво]*. Добре де, бебе, кажи ми нещо за финал *[девойката подсеща Боби, че това все пак си е неговото интервю]*. Ми това не ми харесва. Чакай ще измисля нещо друго. Изключи диктофона, да не хабим лента.

[изключвам машинката и обръщам най-сетне внимание на пренебрегваното си до този момент капучино с канела; няколко глътки по-късно Боби светва; прибувам отново диктофона към него]

Значи не се подтискайте от нещата, които правите. Обичайте работата си. Всичко е любов. Обичайте се. Нека всички хора да са здрави, щастливи, усмихнати, весели, нежни един към друг и... абе и *шес' хиляди марки.*

Snake

Фатална жена
[Femme Fatale]

Жанр: Визуално съвършен еротичен трилър
Участниците: Антонио Бандерас, Ребека Ромийн Стамос, Питър Койът
Режисьор: Брайън ДеПалма (*Скарфейс, Недосегаемите, Пътят на Карлито, Змийски очи*)
Сценарист: Брайън ДеПалма
Оператор: Тиери Арбогаст (*Черна котка, Бял котарак, Пурпурните реки, Леон, Петият елемент*)
Музика: Рюичи Сакамото (*Последният император, Змийски очи*)
Официален сайт: http://femmefatalemovie.warnerbros.com/

Историята: Убийствено русата и подлудяващо сексапилна Ребека Ромийн Стамос, в компанията на двама подлудяващо асексапилни негри (кастнати с очевидното намерение да контрастират с главната героиня) организират сложен обир, целящ задигането на едно безобразно скъпо бюстие със змиевидна форма по време на поредната филмова церемония в Кан. Една лесбийска сцена, няколко куршума и един труп по-късно Ребека подло подхлъзва партньорите си, отмъквайки плячката самосиндикално. Седем години по-късно бившата крадла е щастливо омъжена за богат американски сенатор. По някое време обаче пресата бива сериозно заинтригувана от факта, че госпожа сенаторшата избягва старателно каквито и да е появи пред медиите. И тук в цялата история се намесва професионалният папарак и латино-лавър Антонио Бандерас

Похвалите:
Брайън ДеПалма е гений. Точка. Този човек снима филмите си по начин, който връща повечето му колеги в детската градина на кинематографичното изкуство. *Фатална жена* е христоматиен пример за безпрекословно визуално съвършенство. Кадрите преливат в толкова изискан калейдоскоп от образи и внушения, че се чудиш как е възможно монтажистът Бил Панкоу до момента да е получил само една незначителна независима наградка за работата си по този филм. Отрудената европейска длан на закаления в школите на Кустурица и Бесон оператор Тиери Абогаст води камерата с талант, който би могъл да бъде оприличен единствено на двучасов валс. Кастът е брилянтно подбран. Бандерас избива рибата с едно невероятно педерастко изпълнение, което като нищо може да се окаже най-високият момент в кариерата му от последните години. Ребека Ромийн е ослепителна. Не си спомням кога за последно в обектива на мейджър продукция е попадала толкова красива жена, при това показваща гола плът с такова неприкрито желание.
Фатална жена определено е най-еротичното нещо, което можеш да видиш на голям екран. Питай приятелката ми, която още гледа с умиление кухненския си плот след някои особено вдъхновени пост-филмови изпълнения. А, да – наистина ти препоръчвам да го гледаш с интимния си партньор.
Този филм е като усмивката на жената до теб в леглото след като сте правили секс – неподправено изкусителен, топъл и незабравим.

Критиките:
Подобно на повечето съвременни холивудски продукции и *Фатална жена* успява да се издъни грубо на ниво сценарий. Понакуцващата историйка се препъва особено неприятно още към средата на филма и едва успява да долази до не особено оригиналната развръзка. Някак си ми се струва некоректно целият филм да се крепи на едното голо визуално съвършенство и на още по-голата Ромийн Стамосова гръд и при всеки следващ момент на сюжетна немощ зрителя да бъде залъгван с поредната – правилно – гола сцена или виртуозен режисьорски трик. Излиза че един филм, който съвсем спокойно можеше да бъде шедьовър ще се хареса в своята цялост единствено на ортодоксалните чекиджии и на крайните естети.
Пък и реално погледнато и преди си виждал Ребека Ромийн без дрехи, просто тогава съвършеното ѝ тяло беше покрито със синкавия грим на Мистик от *X-Мен*.
На всичкото отгоре ще ти разбия сърцето с информацията, че фаталната Ребека е щастливо омъжена. Законният ѝ съпруг е получил ролята на невидимия шеф на Бандерас, който му звъни по телефона.

Змийски откровения:
Фатална жена е поредния резултат от демонстрираното и в *Змийски очи* преклонение на ДеПалма пред праволинейно клишираните трилъри от зората на киното. Нещо директно демонстрирано още в откриващите кадър на настоящата продукция, представящ голата Ребека Ромийн, гледаща точно такотва чернобяло криминале. В никакъв случай нямам намерение да ти препоръчвам *Фатална жена*, просто защото оценявам шансовете този филм да не ти допадне като твърде ниски. Просто исках да си споделя, че на мен ми хареса.

7/10

workshop.headoff.com

Телефонна клопка
[Phone Booth]

Невероятно качествен малък филм, чието право да бъде филм на броя беше измъкнато от колоса Брайън ДеПалма. Историята се развива главно в клаустрофобичното пространство на една телефонна кабина, където младият и нахакан ПиАр-агент Колин Ферол се опитва да оцелее в напрегнат вербален дуел с тайнствен психопат, който междувременно го държи на прицел с личния си снайпер. Великолепен актьорски моноспектакъл на преексплоатирания в последно време ирландски пич Ферол, поддържан ефектно от смразяващия кръвта глас на Кийфър Съдерланд в слушалката, който ще дращи из ушните ти канали дълго, след като си напуснал кино салона. Очаровително напрегнат, *Телефонна клопка* предлага ударна доза от онова очаровително и позабравено трилърско усещане, което те изправя на ръба на седалката. Като плюс идва един разтърсващо сърцераздирателен финален монолог на Ферол, който ще бръкне дълбоко в душицата на всяко гъзарски настроено гадно копеленце. Добре де – поне в моята бръкна.

8,5/10

Бракувани
[Just Married]

Поредната особено глупава тийн-комедия с романтичен привкус, която се опитва да убеди средностатистическия американски чекиджия, че голямата, истинска и несломима от силите на съдбата любов го чака зад най-близкия ъгъл и единственото, което се иска от него, за да я докопа е да играе футбол на плажа и да се държи като освидетелстван идиот в продължение на деветдесет и пет минути. Или поне това прави Аштън Кътчър, за да се добере до енд-дейливд-хепили-евър-афтър-а с Бритъни Мърфи. Американците от своя страна явно наистина са се зарадвали, защото именно това е филмът, който детронира *Двете кули* от първото място в класациите в началото на годината. Преводът на заглавието обаче е изненадващо идеен.

5/10

Тихият американец
[Quiet American]

Тих, съзерцателен и в крайна сметка доста хубав и затрогващ филм, който е забележителен с поне три неща – резкия завой към камерното кино на абонираните за глуповати екшъни режисьор Филип Нойз и актьор Брендън Фрйзър, повече от заслужената оскарова номинация на колоритния британец Майкъл Кейн и всепомитащия сексапил на виетнамката До Ти Хай Йен, която е попаднала в обектива на камерата в онзи толкова красив житейски миг, ситуиран на границата между момичето и жената. Историята е стара като света и разкрива любовния триъгълник с опорни точки в лицата на британски журналист (Кейн), американски лекар (Фрейзър) и въпросната виетнамка. Сцената, на която се разгръща действието – логично – е Виетнам от петдесетте години, няколко години преди надигането на същинската военна буря. При все леко мудното си действие и боксуващия на моменти сценарий филмът е една от най-приятните филмови изненади на месеца и последното тихо заливче за кино-ценителите преди да се разразят ония ми ти високобюджетни летни глупости.

8/10

Обир
[Heist]

Своевременното опазване на психическата ми стабилност изискваше да напусна кино салона на около двадесетата минута, защото режисьорската некадърност, сценарната недоклатеност и актьорската импотентност нещо не ми понесоха. Смятам, че всеки, който е по-стойчен от мен заслужава някаква награда от разпространителите, ако удържи този филм от начало до край. Последната би било добре да се изразява в екскурзия до Правец, защото търпеливия зрител несъмнено ще е бил примамен от единственото заслужаващо коментар нещо в *Обир* – отколешната прилика на Джийн Хекмън с Тодор Живков.

2/10

Ангелите на Чарли: Газ до дъска
[Charlie's Angels: Full Throttle]

Закономерното глупаво продължение на закономерно глупавия едноименен филм, което обаче като нищо може да ти предостави два забавни часа в киносалона, стига да си падаш по безумни каскади на забавен кадър, наситено сексуални шегички и ефектно разголена дамска плът в количества достойни за софт-порно. Аз лично съвсем откровено си се одървих на момента, в който Луси Лиу громеше лошите с импровизирана огнепръскачка под акомпанимента на Firestarter на Продиджи. Като бонус за послушния зрител има няколко мънички участия на култовия Джон Клийз, пухкавата поп-звездица Пинк, Мат ЛеБланк от *Приятели* и безкомпромисно великия Брус Уилис. Ебавките с *От местопрестъплението* и *Невъзможна мисия 2*, както и с матричния тип екшън като цяло пък направо си бяха свежи.

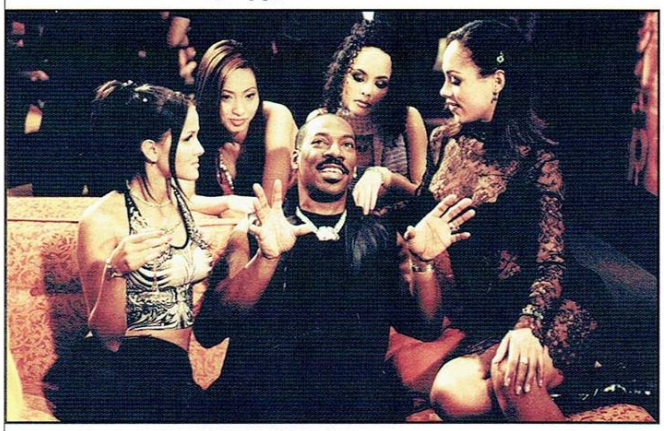
6/10

ВИДЕО през юли

Аниматрицата [The Animatrix]

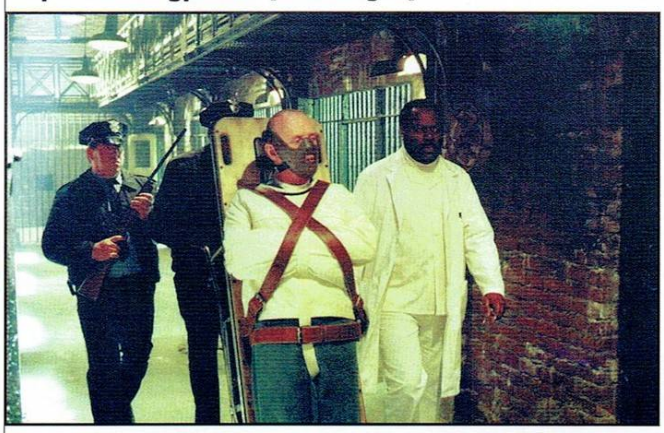
По-добрата *Матрица*, както вече би трябвало да знаеш. Серия от девет болезнено визуални манга-филмчета, разказващи няколко мрачни приказки от Вселената на *Матрицата*. Не знам за теб, но "убийството" на небесната синева от *Втория ренесанс* загнезди една доста ръбата буца в гърлото ми. И продължават да ме побиват тръпки, като си спомня ръкопляскащите военни и угасването на последните слънчеви лъчи, потъващи в черните облаци на апокалиптичното бъдеще. Гледай.

Аз шпионинът [I Spy]



Смъртоносно глупава шпионска комедия, която не може да бъде спасена нито от принципно освежаващото присъствие на Оуен Уилсън, нито от стегнатия задник на Фамке Джансън, който попада в кадър за обидно кратко време. Колкото до Еди Мърфи, в момента в който този индивид попадне пред очите ми ме обзема едно крайно непреодолимо желание да се наметна с белия чаршав и да се разкрещя "Уайт пауър!"

Червеният дракон [Red Dragon]

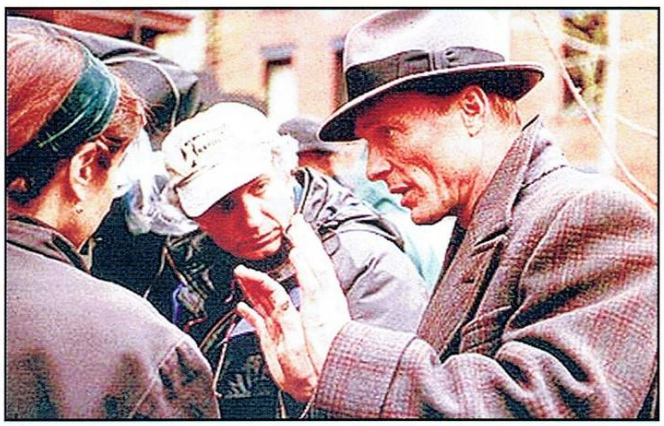


Първият и може би най-добър роман от Ханибал Лектър-трилогията на Томас Харис се радва на най-безличната екранизация от поредицата. Основната вина за това пада върху ръбатата тиква на режисьора Брет Ретнър, който може и да успява да преодолее езиковата си бариера с Джаки Чан в Час пиковите екшъни, но определено не се справя с дирижирането на невероятния и напращял от Оскари оркестър на подобна продукция, включващ Антъни Хопкинс, Ед Нортън, Ралф Файенс, Харви Кайтел, Филип Сиймор Хофман, гениалния оператор Данте Спиноти и дваж по-гениалния композитор Дани Елфман.

Съкровените тайни на жриците [Divine Secrets Of The Ya Ya Sisterhood]

Със Сандра Бълок. Но пък оригиналното заглавие е стилно.

Полък [Pollock]



Струва си да се гледа най-малкото заради поредната блестяща и неоценена академичному изява на Ед Харис, който влиза в ролята на американският художник Джаксън Полък и преживява всичките обичайни неприятности, случващи се на ексцентричен човек на изкуството в подобен род драма.

Гроги от любов [Punch-Drunk Love]

Най-добрият филм на Адам Сандлър според колегите кинокритици. Аз лично не мога да си изкривя клавиатурата, за да напиша "добър филм" и "Адам Сандлър" в едно и също изречение, така че ще се задоволя с многозначителното – ми става!

Страх.com [Feardotcom]

Хорър. От новата школа. С една идея по-страшен от Теле Тъбис, но за сметка на това – доста по-зле изигран и режисиран. Милостиво ситуиран на 66-то място в класацията на imdb за най-тъпи филми на всички времена. Приятно гледане.

Смокинг [Tuoxedo]

Джаки Чан е загубен таксиджия, който започва да си прави класическите джакичанови виртуозни баталии, в момента в който навлече смокинга от заглавието. Участва и Дженифър Лав Хюит, чиито основни актьорски преимущества подло остават прибрани в сутиена ѝ.

Кино загадка!

този път нема. Шокиран от нищожния интерес към подканата ми от предишния брой да измъдрите нещо наистина оригинално и забавно реших да ви дам още един брой, за размисъл. Въпросът си остава:

Как според теб трябва да бъде разкарано по най-елегантен начин едно гадже?

Пишете ми на snake@netbg.com. Хайде, по дяволите, знам че можете.

Как да си свалим гадже в Интернет

Complete Idiot's Guide To Getting Laid

Има два начина да се постигне това. Първият е да разучите интернет и irc протоколите. Да се сдобиете с ip адреса ѝ... и да я "дропнете". Това е лесният начин.

Другият е доста по-комплексен. На разположение имате себе си, интелигентността си, виртуалната си харизматичност – и не на последно място – умението за пишете бързо и без много правописни грешки.

Приемам, че вече сте набелязали жертвата и най-важното – знаете, че Е жена. Ако има нещо по-неприятно от това, докато сте в интернет някой eleet h4x0r да ви отвори ноутпада и вътре да изпише: Аз съм златната рибка. Ще ти изпълня три желания веднага след рестарта, то това е да се окаже, че персоната с ник super{P}utee е Паве Бурдюров от село Крибул.

[телефонен звън : - Ало? - Ъъъ, Сантяго? - Същия. - Аз съм Паве Бурдюров от село Крибул.

- Мойте съболезнования.]

Чатът се върти около безсмислено плямпане не водещо до нищо съществено за промяна в положението на гладните, бедните и оне правдините в Непал да речем, но въпреки това е често срещано явление заради заложения у човека инстинкт за безсмислено плямпане, което по никакъв начин не ще промени положението на разни там страни, намиращи се на нездравословно разстояние от Китай. В това е красотата на интернет свалката - можете да кажете неща немислими или най-малкото неуместни при класическата, тоест в чата вие можете да сте себе си в най-пълна степен, или поне личността, която би заинтригувала мацето. Нагаждайте се спрямо нейните интереси, вижданя за света и морални ценности, но не изцяло. Ако го направите, ще се превърнете бавно и постепенно в нейн "много добър приятел", а това не е което искате, нали?

Обещавам ви кръв, пот и сълзи

Първа реплика на прайвът, пример: "Здрасти ... правя проучване за най-тъпо започване на свалка. Кажи коя според теб е най-зле.

А) Често ли посещаваш irc, сладурано?

Б) ASL AND PIC FAST, BITCH I DON'T HAVE TIME TO PLAY AROUND! MY TIME IS PRECIOUS AND I AM HORNY! WHAT THE FUCK ARE YOU WAITING FOR!?

В) Здрасти, правя проучване за най-тъпо започване на свалка.".

Какво ли си казва жертвата, след този висш пилотаж на литературно майсторство, разпрострял импресиониивните си пипала над пространствено-времевия континуум на иначе сивото ѝ ежедневие, засенчващ всичко друго чуто, видяно и усетено от нея досега? Ако не е изтичала до най-близкия магазин за строителни материали, за да ви построй олтар, където да се моли за вашето по-скорошно пристигане в света на простосмъртните, а след това – за конкретни екзоистерични преживявания включващи пъшкане, потене и сластно пърхане с клепки, то тя най-вероятно е зашеметена от оригиналността, с която сте подходили към нея. А оригиналността, драги ми приятели, е именно пътят към нейното сърчице.

Сравнения и първи впечатления

Минал е периодът на опознавателно душене, о сещате се:

<c00l-b0y88> Как разпускаш през свободното си време?

<SuperSlut> Ми ... гледам порно, слушам Бурзум, правя сайбър, участвам в Мис Мокра Фланелка, мисля си да обърна резбата, за тройки мечтая, такива ми ти работи...

<c00l-b0y88> o_O мамо?!

<SuperSlut> Тошинкаааа, въх въх на мамаааааа ние за малко да направим кръвосмешение, хехе. Бъди добро момче и иди да изключиш котлона с фасуля, щот тука ся съм Клеопатра, а Марк Антоний всеки момент се връща от поход и ... иди, иди мама, че ... ся ооохxx, охxx ... той взе, че подраниииииии...

<c00l-b0y88> Пак, сайбър с роли, а ?

<SuperSlut> ИЗЧЕЗВАЙ! Не, не ти Марки...

...И работите тръгват към "аз на тебе, ти на мене"

Опознали сте се. Сега вече можете да си споделяте истински. Дамата е леко обезоръжена, отпуснала е гарда, дори си позволява да се забавлява на шегите със сексуален подтекст *[<Santiago> predstavi si super nadarena rusa mazka s eiiiiiiii takiva zizi, otpred na vpitata teniska pishe " I wish these were brains! " J <Celestial> ahahahahahahha, qko]*. Тя доброволно се е оставила в перверзните ви ръчички, да оплетете около виртуалното ѝ същество феерия от надежди и мечти за едно по-светло бъдеще с вас, от типа срещан в лигавите романи на Даниел Стийл. Време е в играта да вкарате поносима доза романтика. В нежната главица на всяко жена дреме и чака едно момиченце на около 12, с дълги руси коси, зачервени от тичане по прекрасни, изпъстрени със цветя тучни ливади, обагрени от следобедното слънце бузички, облечена неминуемо в дълга бяла рокля и с наивното вярване, че ще дойде принца, ще я метне на белия кон и ще тръгнат към хоризонта, където залязващото червено слънце залязва... толкова е романтично. Бля! Не се притеснявайте, повръщайте си спокойно. В тоя момент ви се разрешава.

Вие, обаче не сте този принц, аз го знам, вие го знаете, и тя го знае ама не ще да си признае. За да компенсирате липсата на бял кон, замък и благородническа титла е нужна поне романтика. Да бъдеш/да се преториш на романтичен не значи да плямпаш какъв романтик си или пък да крещиш в "общия" канал на чата, че ще се самоубиеш. Романтичен е човекът, който галантно и елегантно вмъква в изказа си сполучливи метафори, пише в стихотворна форма и вярва в светостта на любовта. [<Sandi'> Kakvo razbirash pod romantika J ? <Santiago> Как блаженно се излежаваме под клоните на една липа, ти положила глава в скута ми, аз галещ нежно косите ти. Говорейки ти нежни слова. Леко ни е на сърцата, че в нощ ний ще открием красотата.] За това става дума. Веднъж станете ли ви комфортно с използването на лирически отклонения, дръзки обрати и примесване на патос в речта си – НЯМА връщане назад. Заангажирали сте съзнанието ѝ, не се учудвайте, че при самото ви влизане в канала тя ще разцъфва от радост, ще се разтапя от умиление и доста по-често ще ви доверява съкровените си мисли, еротичните си фантазии, страховете и тайните си. Това са вече мънистата, съкровищата ако щете. Записвайте си ги. Разучавайте я, за да може при първата ви среща наистина да сте една крачка пред нея, да предугаждате мислите ѝ и да знаете как да се държите. Това силно ще я впечатли. Непрекъснато я изненадвайте, не забравяйте важните дати, като първия път когато сте чатили насаме, първия виртуален път, първата целувка по бузичката и т.н. Едно примерче за това как да се вживявате в роля, да я увличате в илюзорния свят от думи измислен специално за нея:

* SantiagoElf отива да вземе арбалета, кълът, причастието, светената вода и сребърните куршуми

<SantiagoElf> сега застани на стената ... ;)

форум

<Kirande> ....и да не забравиш разярената тълпа
<SantiagoElf> да!
<Kirande> обиииичам мелодрамите :)
<SantiagoElf> крещяща ЛЕТ ХЪР БЪЪРН
<SantiagoElf> под звуците на фюъл
<SantiagoElf> на ... е, знаеш на кой
<Kirande> първо искам сърцераздирателна реч, после ще ме убиваш ...ей, вие, младите, хич не разбирате от гоуст-бъстинг
<SantiagoElf> добре, добре
<SantiagoElf> Профани, убийци, мокри от дъжда пролял се като река от небесата
<Kirande> (а някои от по-неуките крещат "да бърнва бееееееееееееееееее, изпомряха ни козите")
<Kirande> *...тихо хлипане, влажен поглед*
<SantiagoElf> чуйте словото ми и си го запишете, ако не го разбирате та после като го четете с тълковен речник да го разберете
<SantiagoElf> събрали сме се тук за да извършим нещо, признавам неприятно
<SantiagoElf> и да, пак (признавам, ама за да не става тафталогия ...) то е обичайно из тези места
<SantiagoElf> ТЯ!
* SantiagoElf сочи жената на кладата в мениска на Арматурная Диевочка
<SantiagoElf> Та, тя е виновна, че е двулична
<SantiagoElf> не става и не може да го допуснем, ний правовепните еретици
<SantiagoElf> да има хора, който се кефят еднакво на виле от хим и джеймс от ТЯХ
<SantiagoElf> просто е недопустимо, вервайте ми
<SantiagoElf> [излиза млад мъж и казва : Ама ти се кефеше и на Дре, преподобни]
<SantiagoElf> Млък!
<SantiagoElf> Аз се правех, че се кефя за да видя кой ще се издаде като фен на черната отвратителна музика
<Kirande> *злобно хихикане и хищен поглед*
<SantiagoElf> Енъф, талкинг... Лет хър бърн!
<Kirande> *тихи двучи отдалече ....what these bitches want from a nigga*
* SantiagoElf ъсе доближава с факла в ръка и прошепва на жертвата : Да поздравиш, тати като го видиш...

Магистрала към екстаза а.к.а. Harvester of pussy

Ред е на черешката от тортата. Ако сте направили всичко, както си му е реда , дългите нощи в които сте се лишавали от "образователните канали на френски език" [да, да същите, дето използват често изразите : "Охохо, мон амии." "Ооо, уиии, уиии", сещате се предполагам...] за да свалите още едно, две съзвездия за мацката "ке" бъдат възнаградени. Секс. Лекоооо, ентусиазма ви да не отиде по Списанието!
Познавате се, твърде добре се познавате. Логът ви с мадамата сигурно надхвърля размера на картинната ви галерия, някъде тогава желанието и на двама ви [най-вече вашето, хехе] достига точката, при която самата мисъл за жертвата, не е благоприлично и практично с оглед инстинкта ви за съмосъхранение да ви спохожда на публични места и особено, ако сте на опашка пред киното, пред вас има мъж на средна възраст – едър, със свастики навсякъде по тялото, та чак и от вътрешната страна на клепачите – щот боли след това, та тогава е време за :
<SuperSlut> И ще сме само аз и ти ?
<Santiago> Да, аз, ти и пакетче вазелин.
<SuperSlut> Охоо, и какво ще ме черпиш ?
<Santiago> Един к*р .
<SuperSlut> Настръхвам в приятна възбуда.
<Santiago> Настръхването с подмокряне ли е съпроводено ?
<SuperSlut> Мдаааа ...
...
<Santiago> Утре в 10.00 пред гарата, ок.
<SuperSlut> бтв, ще съм със кожено якенце, по ситиен и прашки отдолу. ;)
<Santiago> Аз ще съм по шлифер само и като те видя ще разперя крайщата му и ще хукна към теб J

Когато всичко свърши и вече не питате "свинсърв" за нея ...

Намерете следващата.

Santiago

В чест на кандидат-студентските изпити, просто не се стърпяхме да ви покажем на какво са способни бъдещите студенски умове на България. Е, не че е си знаете...

Апостолите хвърлят плодотворното си семе сред народа.

Такъв патриот е Вапцаров, че да му се отдадеш тялом и духом.

По време на войната мъжете и говедата у нас бяха мобилизирани във войската, а жените, останали на село без мъжка ръка, се справяли коя как може.

Българските партизани се сдружили с партизанките и тръгват в гората. На 7 Септември в Балкана излизат хиляди партизани.

Между хайдутите-воеводи се срещат и жени, които са овладявали по стотина яки мъже - Сирма, Боянка и др., но това не е най-правилния път за премахване на чуждото иго.

Като истински поет-работник във всяко свое стихотворение Вапцаров споменава думите болт, машина, масло.

Докато при Смирненски борбата кипи, при Вапцаров тя клокочи.

Още през 1762г. Паисий Хилендарски изрази голямата любов на българския народ към Русия и Съветския съюз с написването на история Славянобългарская.

Баба Тонка била майка на повече от хъшовете.

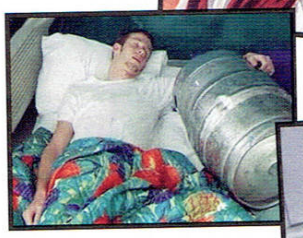
От руските братя са се учили много наши поети на творчеството. Те са изсмуквали от Добролюбов, Херцен, Чернишевски сладки сокове. Разгадавали са криволиците на техния правилен път.

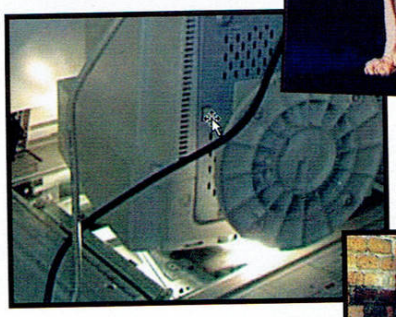
Докато спартанците ходели на война, жените им раждали деца. За тази цел те били тренирани от най-ранна възраст.

Прабългарите нападали тутакси, а бягали изневиделица.

Този държавник отива да инквизира житието на бедния народ.

Бай Ганьо е сексуален маниак - първо намига на жените, след това ги води в банята, за да им покаже какво има, а после ги пощипва.





В потурите на Бай Ганьо се крие най-голямото му богатство.

Вапцаров облича и съблича живота така, че да го видим без грим.

Големият град е направил Павел ненормален, благодарение на това умряла жена му.

Самодиви в бяла премяна искат да помогнат в облекчаване на мъките му, като една му ближе лютата рана, а друга го в уста целуне бърже.

Под ръководството на Партията се откриват модерни форми на разплод.

Дядо Матейко след смъртта на своята бабичка, заживява с кроткта си магаричка.

По-ефективно е транспортирането на месото на бутове, отколкото живи говеда.

Възприела неговите идеали, любимата нервира боеца и той я остави на заден план.

- Кой уши байряка? - ще запита по-късно турския военачалник - Кой му тури знака?, но и на двата въпроса ще получи отрицателен отговор.

В. Левски ходи из страната гол и бос, за да възбужда народа.

Плакат от 1969г. за годишнината на цирка - " 25 години народна власт 25 години цирк"

Във Варна има корабостроителен завод за трактори.

Архимед, както се къпел във ваната изведнъж се сетил и открил питагоровата теорема.

Нютон си лежал под дървото, една ябълка му паднала на главата и той открил, че ябълките падат на земята.

Хаджи Генчо и дядо Либен изпаднали в творчески противоречия, но накрая се сбили и си развалили приятелството.

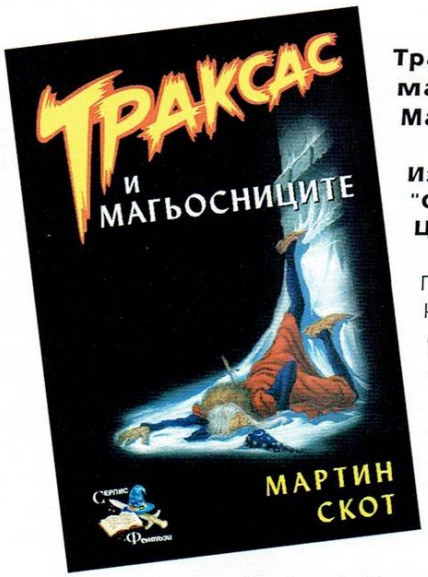
Алкохолът, който се среща в природата се нарича ракия!

Баба Илийца бръкнала в пазвата си, но там не намерила нищо, освен малко сухи корички.

Монахът предложил на баба Илийца да пренощува в манастира, но тя си мислела за младия юнак, който я чака в храстите и отказала.

КНИГИ

Серпис Фентъзи



Траксас и магьосниците - Мартин Скот.

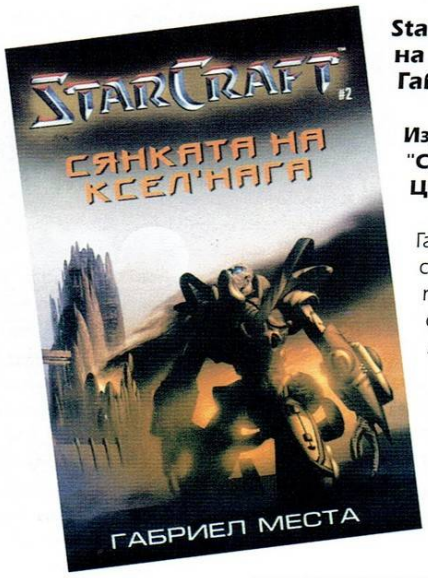
Издателство "Серпис". Цена 5.95.

Поредната книга, която се опитва да ни предостави доказателство, че най-доброто хумористично фентъзи се пише от британци се нарича "Траксас". Мартин Скот е псевдоним на Мартин Милър. Шотландец, роден в Дъблин, живеещ в Лондон, носител на "Световна награда за фентъзи" за първата книга от поредицата за Траксас и фен на Арсенал (завалията). "Траксас и магьосниците" е петата книга от поредицата, но ако сте пропуснали някоя от предните, не се притеснявайте, всяка от тях представлява напълно обособена история и може да бъде четена отделно.

Траксас - застаряващ частен детектив и посредствен магьосник със склонност към злоупотреба с бира и леки дроги. Носи на бой. Винаги довежда случаите до край. Често го прецакват с парите.

Тюрай - град-държава, сборище на орки, елфи и хора. Място, където алкохолът и човешкият живот са евтини, а думи като закон и собственост звучат доста... ами не звучат.

Познато, нали? Ако Марлоу живееше в Анкх Морпорк... Не няма да получим Траксас. Талантът на Чандлър, утвърдил го като най-великия криминален писател, е извисен доста над възможностите на Скот/Милър. А може би просто за пореден път преводът си е казал думата. Най-хубавото, което може да се каже за Траксас са очевадните заемки от Т. Пратчет и Р.Чандлър. Но докато Пратчет надскача границите на абсурда с такава лекота, финес и дързост, трупайки неправдоподобност върху неправдоподобност, докато окончателно срине консерватизма в читателя, опирайки се солидно на неповторимия си елегантен хумористичен стил, то книгата на Скот изглежда по-скоро като пародия. Хуморът е по-тромав и недодялан, изказа не чак толкова стилен. Въпреки това тя се чете на един дъх, фабулата увлича и съвсем сигурно е, че е от четивата, които оставяш чак, когато погледът ти пробяга покрай последната точка. Едно сравнително добро, неангажиращо четиво, което ще ви откъсне от сивотата на делника или пък ще е подходящото занимание под сянката на чадъра, докато морето разсипва звучни пръски на няколко крачки от вас.



StarCraft: Сянката на Ксел'нага - Габриел Места.

Издателство "Серпис" Цена 5.95

Габриел Места е съвместният псевдоним на съпрузите Кевин Андерсън (Скритата империя) и Ребека Моеста. Заедно те имат издадени над двайсет книги, а отделно всеки има зад гърба си доста самостоятелни заглавия. Работили са в много фантастични вселени, включително "Междузвездни войни", "Досиетата Хикс", "Стар Трек", Дюн и др.

Работата им във Вселената на StarCraft би могла да бъде причислена към позитивната част от творческата биография на съпрузите-писатели. По един богат и образен начин книгата придава плът и завършеност на всички ония събития и персонажи, с които мнозина от нас вече са срещали, във вид на неколкосантиметрови пикселизирани фигурки, щъкащи вдървено из 2D терените на играта.

Историята разказва поредният величествен сблъсък между трите раси - Хора, Протоси и Зерги.

На Бекар Ро - суров и безмилостен свят, забутан в периферията на земния Доминион, шепа заселници, вече трето поколение, водят нескончаема борба за оцеляване с жестоката природа. Свят в който, на 15 се навършва пълнолетие, планета опустошавана ежедневно от вилнеещите свирепи бури, твърд, върху която светкавиците дълбаят своите автографи...

И за да стане всичко още по-лошо в един бурлив ден, стихиите изравят невиждан чуждоземен артефакт - отломък от най-великата раса, живяла някога във Вселената. Малката прашна планета изведнъж се превръща в средоточие на интересите на трите враждуващи раси, всяка от които го иска за себе си. Както се оказва в последствие обаче, никой така и не се сеща да попита какво иска самият артефакт, а това се оказва съдбоносна грешка. Могъщи сили и амбиции се насочват към бедния колониален свят и скоро за коравите заселници се отприщва адът...

Книгата отново проследява съдбата на някои от познатите ни вече герои, в това число генерал Едмънт Дюк, Екзекутор Коронис и Кралицата на остриетата - Кериган, която - скъсала напълно с човешката си същност - ще се опита да възвърне прежното величие на зергската раса.

Фабулата криволичи през интриги, заговори и обрати, разкривайки по-ясно мотивите и плановете на главните действащи лица, отколкото това правеше играта. В това се състои и най-големият ѝ плюс.

В чисто литературен аспект продължението е като че ли съвсем малко по-слабо от първата книга, където действието се развиваше по-многопланово, а откъсите от дневника на Либърти внасяха свежа доза тънък философски привкус. Написано е обаче професионално, стилно и издържано, както и подхожда на писател от ранга на Андерсън, и държи читателя запленен до самия грандиозен финал.

Задължително четиво! Да не се пропуска!

workshop.headoff.com

Мараба WS!

От скоро съм ваш фен, а съм адски изумен от вас хора! Преди няколко дни бях в един авер (ваш фен) и по невнимание се затрупах с една 2 метрова купчина от вашите списания. Притиснат към земята не ми оставаше нищо друго освен да прочета някоя и друга статия, докато ме освободят. Като се зачетох останах омагьосан! Пишете супер увлекателно бе! Искам да ви питам от де е тая муза? Кинтите или това, че ви четат адски много хора ви вдъхновява? Стига дрънкане, искам само да питам за hl2 възможно ли е да ми дадете някакъв ориентир за изисквания, защото дълго време след онова preview на играта трудно спах! :-) Да и последно, абе смятате ли да кажете нещо и за новия албум на Limp Bizkit, вярвам, че много пичове ша са зарадват! Спирам да пиша защото сте ми готини и не пиша с Phonetic а с BDS и ми са... Сори че ви губя времето и мерси за вниманието, ако изобщо сте прочели мейла!

С уважение:

Limp*D

ОК нека да е Мара

Значи интересен въпрос! Ако генетичната обремененост точно с онази скромност, която краси човека, не тегнеше така упорито над, ъъъ... ами да – скромната ми персона, най-вероятно просто бих казал, че сме гении. За жалост, освен със скромност, май съм обременен и с непреодолени комплекси от детството, но така или иначе – нещо ми пречи да погледна истината в очите, затуй ще отговоря следното:

Музи! В музите е разковничето, приятелю нов! А покрай списанието музи да искаш!

Когато опреш буза до буза с една така муза... и с втора и трета и пета... (ей на, веднага ме изби на мерена реч при мисълта), та, когато това ти се случи, така се изпразваш, така олекваш... искам да кажа – така се очистваш от ежедневната сивота, че политаш в розовите облаци („because I got high, because I got high…"), а творческата мисъл, ще не ще, те следва. Това е то, тайната.

Колкото до HL 2, така като гледам, нещата отиват към следващо поколение процесори и видео карти – ако искаш да играеш играта така, както ТРЯБВА!

Със здраве:

Freeman

Здравейте скъпи приятели от „GW"

Извинявам се за това фамилиарничене, но понеже ви чувствам близки си позволявам това своеволие, както и да ви драсна следващите няколко критични реда с идеята поне на някои от тях да им обърнете внимание. Ще перифразирам един цитат от „Враг пред портата", а именно – водката е луксът, който можете да си позволите, за черния хайвер не знам, но луксът от чисто професионална гледна точка, да се ебавате с аудиторията или феновете на определено заглавие, мисля, че е луксът, който не можете да си позволите. Не мога да си обясня как екип като вашия може в рамките на няколко колонки да напише толкова простотии по отношение на Tomb Raider-Angel Of Darkness, както и цялата серия от играта като цяло. Кое именно ме раздразни, че да ви пиша. Надали като професионалисти не знаете какво е манипулация, нито пък сте толкова начинаещи та да минете метър с извинение, че не сте имали и най-малка представа какво правите, като представяте констатации за тази игра по впечатлението на хора, които били на E3. И откога си правите изводи за игра по едно демо? Ами идиотщината, че от TRII, нататък нищо ново под небето? След като явно въобще не сте и поглеждали тази игра, ще се опитам да щрихирам това „нищо" накратко и ако не съм прав, значи грам понятие си нямам от игри. TRIII - освен новото движение (прикляканe и пълзене), нови оръжия и за първи път нелинейност на някои от нивата (от Лондон нататък).

TRIV - графично подобрение, промяна на инвентара - от елипсовиден в лентовиден, нови оръжия, възможност за избор на различни амуниции за повечето от тях, нови движения (прехвърляне през ръб и използване на въже както за катерене, така и за прехвърляне), тотална промяна в геймплея - вече не взимаш само един ключ, за да отвориш някоя врата, а правиш комбинация от няколко елемента, промяна в характера на пъзелите в стила на Indiana Jones – Infernal Machine, обширност на нивата постигната явно според възможностите на енджина от сглобяването на няколко по-малки пространства. Това ли е нищо? При положение, че съм превъртял всички части на играта, барабар с голдовете към двойката и тройката, не мога да приема такова пренебрежение към единствения герой от трето лице, който е с уникална система на прецизно придвижване, няма зависвания във въздуха, притеснения че леко ако мръднеш и ще се изсулиш някъде, тристепенен скок и т.н и т.н Мога да продължа до безкрайност. И на мен не ми харесват разни Sim's, FIFA 3054, както и цялата спортна серия на EA, но това не значи, че тези игри си нямат фенове. При мен това е без значение, но вие като медия не би трябвало да си позволявате лукса да обиждате феновете на някоя игра, особено ако е утвърдено заглавие. За сметка на това имате „Огромни" очаквания за Secret Weapons Over NorMandy, извинявай, на точно „Палачинката" тогава го е имало само на чертеж, а се правят няколко бройки след войната, да не говорим, че графично поне от шотовете не може да се мери и с IL2. Стига толкова за играта. Друг момент е, че преди питахте какво да сложите на CD-то и в последствие ги удвоихте, е надали хората са искали бозави демота (става въпрос за последния брой на списанието едно от демотата наистина си е бозаво). И престанете да дублирате страници, статии и шотове, бъдете по-прецизни, колкото и да ви гонят срокове, така или иначе не може винаги да сте актуални, но поне не го правете за сметка на качеството на списанието.

С уважение The Blind Man

Здрасти,

Ще си спестя многото приказки, защото току виж някой ме обвинил, че не мога да търпя критика. Благодаря ти за този текст, който ще даде на читателите ни един нов поглед върху любимата ти игра. Нека те сами преценят дали изтъкването на неща като, цитирам „промяна на инвентара - от елипсовиден в лентовиден" и нелинейност в „НЯКОИ от нивата" не е опит да се мъкне вода от девет кладенеца. Но като оставим това настрана, Лара Крофт е любимият ни обект на подигравки, точно поради причината, поради която същото важи и за Бритни Спиърс – взимат се твърде на сериозно, а всъщност не са нищо особено. Освен това... какъв е кефът да се гавриш с никому неизвестна персона, по дяволите. Известните нали затова са известни – за да се намират такива кретени като нас, които да се ебават с тях. Все пак долавям в думите ти известна истина, прав си – в крайна сметка задачата ни е да сме безпристрастни. Но кака Лара човече... тя е такова неустоимо изкушение...

No offence, man! Просто веднъж като почнеш не можеш да се спреш. Което ме накара доста да се изненадам от факта, че Snake се реши да изпише цели 3 страници за новия Тумб Райдър и – остави другото – ами даже, в известен смисъл я е похвалил. Така че любимката ти донякъде е реабилитирана.

За останалото – ще се стараем!

Freeman

Поздравления

за рубриката за форума. Крайно време беше да се чуе и по хартиеното издание за нас! Колкото до следващия брой, надявам се отново да видя истински,

сериозни статии по 2-3-4+ стр., а не отбиване на номер от по четвърт страничка (другата четвърт е за снимки). Чу се за това във форума вече, разбирам какво голямо събитие е E3, ама да изяде... айде, не целия, ама 70 % от броя? С инфо, дори по-малко от това, което може да се види по нета? Да не говорим как ако хванеш да четеш тез превюченца едно след друго имаш мноооого солидното

усещане за дежа вю - особено при статиите с гриф Очаквания: средни. Дали наистина толкова не е имало игри, за които да се пише, или просто погълнати от E3 не сте ги забелязали? Да, предпочитам старомодния Уъркшоп с дългите статии пред информативните, половинкрачни такива. И да, това е критика - доживях и аз да имам такава :)

Успех за новия брой.

Ваш: Иван

Благодарности!

Но защо ли ме гложди чувството, че след тоя брой ще ни молиш час по-скоро да върнем кратката форма?

6 страници за Chaser е много дори и за GW. Да си призная – чувствам се малко гузен. Използвам случая да се извиня за това неразумно разточителство не само на читателите, но и на колегите, които постоянно притискам с изисквания за по-кратки и сбити текстове...

Freeman

Здравейте,

Всички познати (да се разбира кат' хората, с които съм си писала, по-конкретно Диян и Сашето!) и непознати...

Аз от доста време не съм драскала и предполагам, че ви е домъчняло... Дидо, ко прайш бре душа? :P!

Та реших, че е по добре да драсна някой ред ей така за разнообразие, да не си помислите, че съм ви забравила :P! Никога няма да сторя това, та човек не забравя идолите си, само ги заменя :)!

А междувременно причината да ви драскам е, че този месец така и не си купих броя... и може би се чудите защо, ами как може да не пускате брой без дискове, бре! Навсякъде дет' обиколих ми казваха едно и също: „Ами не сме получавали, само с дискове има!"... аман половин София обиколих!

А на мен за ко са ми дисковете, кат' неам компютър, на пръстче ли да си ги връткам, а? Или може би да им намеря друго приложение...

Надявам се само това да не ви стане традиция за в бъдеще! ще ме загубите кат' читател!

Толкоз бе от мен.

Катя

Здравей

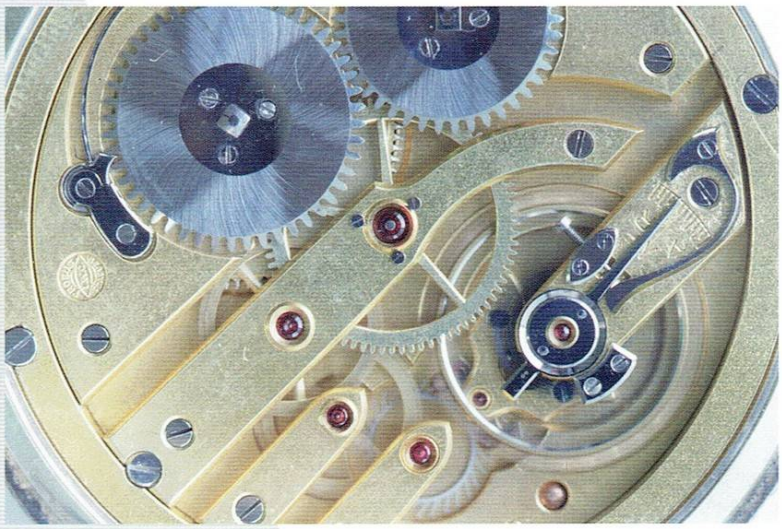
То и ний сме тъй... душа.

И ние не си губим читателите, само ги сменяме ;-).

Freeman

П.с. Btw, списания без дискове пускаме, ако не можеш да си намериш – заповядай в редакцията. Не хапем много.

НЕ е необходимо да знаете, как работи един часовник, за да го ползвате безпроблемно...



... и с компютрите е така.

BGservice

Решава ВашИТе проблеми

- Абонаментна поддръжка на компютърна техника
- Отстраняване на хардуерни/софтуерни проблеми
- Внедряване на информационни системи
- Структурно преокабеляване
- ИТ консултации

София 1000, ул. "Ген. Гурко" N34 , тел. 986-65-05, 980-96-22
e-mail: info@bgservice.net , www.bgservice.net

26-27 ЮЛИ

Световна премиера на 8-мо основно издание на

MAGIC The Gathering®

За повече информация:
www.paladium-games.com